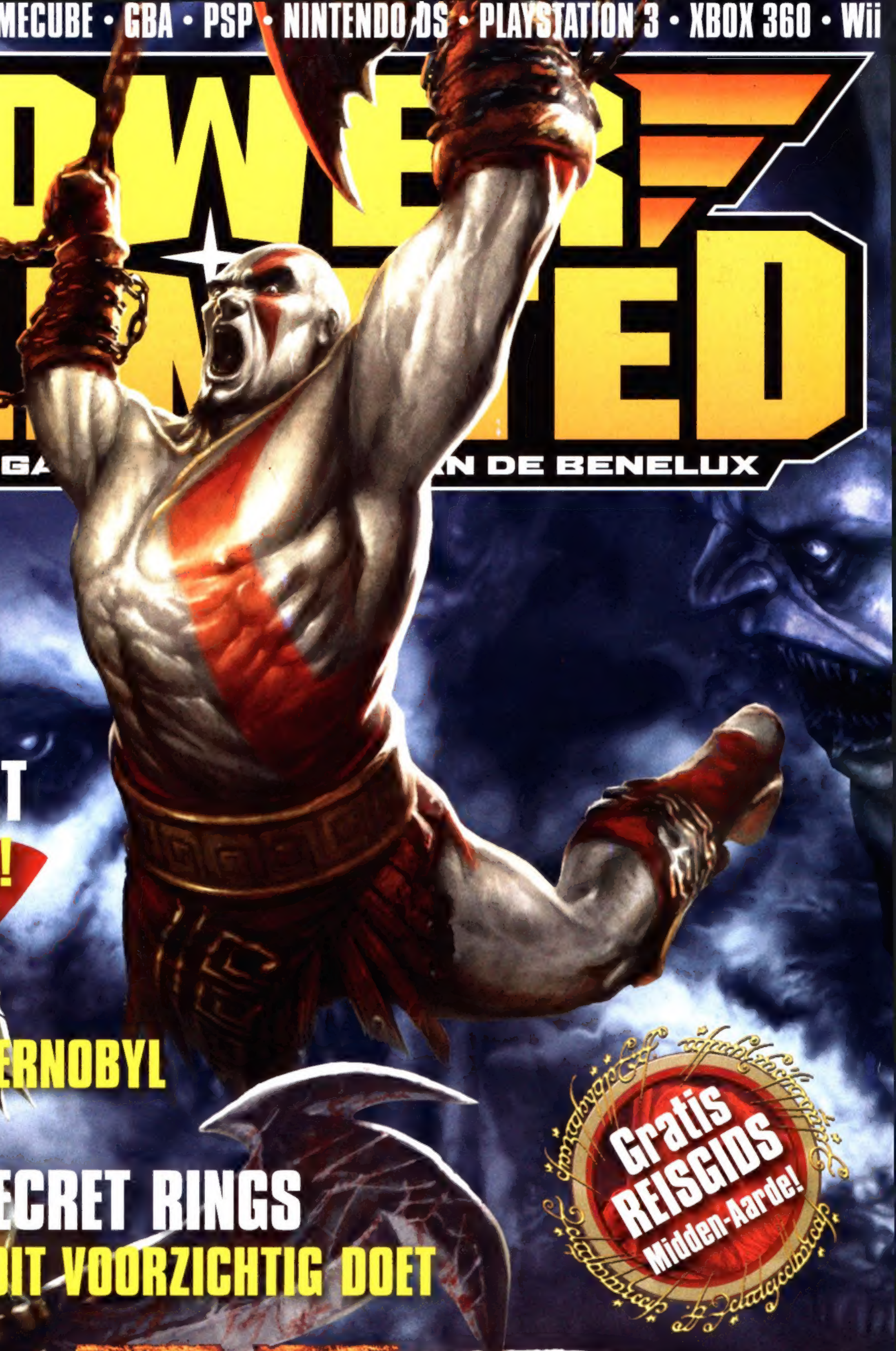
PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA… …N DE BENELUX



SSX BLUR
TOPPER VOOR DE Wii!

COLIN MCRAE: DIRT
ZEKER GEEN LOS ZAND!

S.T.A.L.K.E.R.
WEERZINWEKKEND CHERNOBYL

SONIC AND THE SECRET RINGS
DE ENIGE EGEL DIE NOOIT VOORZICHTIG DOET

Gratis REISGIDS Midden-Aarde!

GOD OF WAR II

POWERUNLIMITED.NL

mei 2007

€ 3,50

PLUS: HIPKNOKKEN MET DEF JAM ICON • BREEK JE BREIN MET CRUSH OP DE PSP • SKATEBOARD ZONDER BOARD IN FREE RUNNING • SMURFEN EAT YOUR HEART OUT WANT HIER IS ELEDEES • MANHUNT 2, DE MEEST LUGUBERE MOORDGAME IS TERUG • SPEEL DETECTIVE IN HOTEL DUSK • VERSLA FEDERER IN VIRTUA TENNIS 3 • THE GODFATHER VOELT ZICH THUIS OP DE Wii • VIER LARA'S VERJAARDAG • KUN JE NOG GAMEN ALS JE DOOR DRIE MEIDEN WORDT OPGEGEILD? • EN MEER...


EVEN THE NOBLEST OF SUPER HEROES™ HAS A DARK SIDE.
UNLEASH IT.
SPIDER-MAN™ 3 THE GAME
OFFICIAL MOVIE GAME
SONY.COM/SPIDER.MAN
RELEASE 4 MEI 2007
SM3THEGAME.COM
MARVEL
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
12+
www.pegi.info
Spider-Man and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

DE REDACTIE

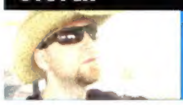
In deze PU reviewen we de nieuwe Lord of the Rings online game: Shadows of Angmar. Ook het extra krantje staat in het teken van Tolkien's meesterwerk.
Maar zijn de PU redacteuren zelf wel allemaal fans van die verhalen over hobbits, reuzen, trollen, enten en andere onzin?

JURJEN



De boeken waren lichtpuntjes in de nogal duistere jaren van mijn jeugd. Ik heb ze zeker vijf of zes keer gelezen, en de mooiste stukken, van die veldslagen enzo, nog vaker. Een vergelijkbare impact hadden alleen de Star Wars-films en de eerste games van Mario en Zelda.

STEVEN



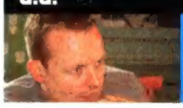
Ja, daar ga ik weer. Het is niet dat die Nederlandse vertaling niet goed is gedaan hoor, maar ik kan niet tegen die Nederlandse benamingen van personages en locaties die in het Engels juist zo stoer klinken. Stapper? Is dat niet dat konijntje uit Bambi? Nee, Strider, dat is een naam voor een echte held!

MAARTEN



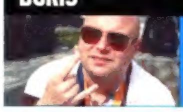
Ik was helemaal in de ban van de films! Het was zelfs zó erg dat ik naar de LotR-marathon ben gegaan: alle drie de delen achter elkaar! Van half acht 's avonds tot een uur of zes 's ochtends was dat toch wel het langste bioscoopbezoek ever. Gek genoeg kon ik eenmaal thuisgekomen niet eens slapen, maar dat had vast ook met de shitload aan energiedrankjes te maken...

J.J.



Je raadt het al, ik heb en had dus niks met die trollen-shit. Ik voetbalde de hele dag buiten en als het donker was, dan voetbalde ik binnen. Lezen was niks voor mij en al helemaal niet van die fantasy-verhalen. Misschien begrijp je nu waar al mijn taalfouten vandaan komen.

BORIS



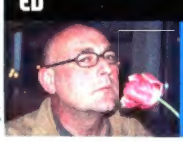
Bored of the rings. Ik ben zo verschrikkelijk uitgekeken op dat kut verhaal. Ik kan die neppe dwerg en zijn vriendjes niet meer zien. En het boek is nog slecht geschreven ook en het merendeel van de film is saai. Opzouten met die hippietroep....

JEROEN



Toen ik nog Tekstschrijven studeerde, las ik het boekje de Hobbit van Tolkien. Ik had mezelf voorgenomen die als eerste te lezen en daarna pas aan het drieluik te beginnen. Mijn leraar Nederlands zag het boekje met de avonturen van Bilbo Balings op mijn bureau liggen en schudde teleurgesteld zijn hoofd. Het was immers geen Grunberg of Mulisch wat ik las, maar een simpel sprookjesboek.

ED



Mijn leraar Nederlands las voor uit De Hobbit en niet veel later ben ik de trilogie gaan lezen. Shit, dat moet meer dan dertig jaar geleden zijn! Tekenend is dat de drie The Lord of the Rings boeken de enige boeken zijn die ik ooit in mijn leven herlezen heb. En de tweede keer was ik weer net zo blij dat Gandalf toch niet dood was...

MURIELLE



Toen ik The Lord of The Rings nog niet kende dacht ik dat het een boek was over een of andere ranzige piercing gast. Maar toen ik de boeken eenmaal gelezen had was ik verkocht. Wel heel jammer dat ze Elijah Wood als Frodo gecast hebben. Wat is dat een pannenkoek zeg!

JAN



Tolkien's meesterwerk is natuurlijk een van de mooiste boeken ooit geschreven en de drie films zijn alle drie helemaal top. Ik erger me dan ook aan mensen die alleen naar de films zijn geweest en lopen te zeuren dat deel 3 wel erg lang duurde. Waarschijnlijk dezelfde types die het boekenweekgeschenk al een dikke pil vinden...

SLAPELOZE NACHTEN

In dit nummer vind je een artikel van Jan over de gesprekken die hij had met een aantal topproducers van EA. Op dit tripje was ook Gameking Melle aanwezig en zij werden door de organisatie samen op een kamer gezet.
Niks aan de hand; Jan en Melle mogen elkaar graag, alleen had kersverse pappa Jan gehoopt eindelijk eens een nacht ongestoord door te kunnen slapen. Maar wat bleek: Melle is een snurker van de buitencategorie! De man zaagde hele tropische regenwouden om waardoor Jan voor de zoveelste nacht geen oog dicht deed...



OVERWERK

Fruitontbijt, dubbele espresso's, vitaminepillen, pure MDMA; wat ik ook probeer ik blijf geen ochtendmens. Het duurt minstens een uur voor mijn hartslag zodanig is dat er daadwerkelijk bloed in mijn hoofd komt en ik enigszins kan functioneren.
Nou hoeft dat in principe geen probleem te zijn, ware het niet dat ik wel weer een avondmens pur sang ben. Werkelijk elke ochtend zeg ik tegen mijzelf dat ik die avond vroeg naar mijn mandje ga maar als het dan avond is, denk ik daar weer heel anders over. Als je in deze bizz werkt is het natuurlijk niet zo moeilijk te verzinnen wát dan 's avonds te doen. En op dit moment heb ik daarbij nog eens een groot dilemma ook, want naast m'n PC liggen Supreme Commander, C&C 3 en Lord of the Rings Online. Alle drie erg tof en minstens zo verslavend. Welke ik ook opstart, het wordt dus nachtwerk, en daarmee de volgende ochtend weer ellende. Nu lukt het mij zo nu en dan die PC te negeren en voor de buis neer te ploffen maar ook dat biedt geen redding. Dwaalt mijn blik even omlaag, dan staan daar drie next-gens mij aan te grijnzen. Kom Niels, speel met mij, één potje maar... Damn!
De enige veilige plek lijkt de berging te zijn, maar had ik daar niet laatst - iets te voorbarig - de PlayStation 2 opgeborgen? En kwam vandaag niet via de post God of War II binnen? Arghh!
Ja, lieve lezers, werken bij de PU is echt niet zo relaxed als je denkt!

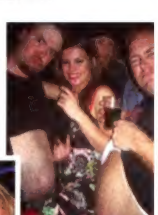


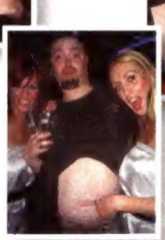
NIELS

PLAYSTATION 3 PARTY'S

Het was weer feest afgelopen maand. Zo was de cavia van de dochter van Ed jarig en werd ook de launch van de PlayStation 3 uitbundig gevierd. Helaas hebben we alleen van het laatste evenement fotomateriaal beschikbaar, maar zoals je ook op pagina 16 en 17 kunt zien, hebben we ons best wel een heel klein beetje vermaakt tijdens de PS3 Party's. Maar what up met die buikfoto's, zul je denken. Nou het schijnt dat er op een gegeven moment een spontaan wedstrijdje werd gehouden wie de inhoud van de harde schijf van de PS3 het best uit kon beelden. Helaas werd de voorzitter van de jury onwel, net voordat hij de winnaar aan kon wijzen...









KONAMI
De Electro Power van Eledees!
Eledees™
bereid je voor op een enorme electrische schok: konami's eerste Wii™-release.
MET DE UNIEKE CONTROLLER MOETEN SPELERS ZO VEEL MOGELIJK ELEDEES VANGEN. ELEDEES ZIJN MYSTERIEUSE WEZENTJES DIE AL DUIZENDEN JAREN DE BASIS VOOR ALLE STROOM VORMEN. TIJDENS EEN ENORME BLIKSEMSTORM HEBBEN ZE ZICH VERSTOPT EN ZE MOETEN ZO SNEL MOGELIJK TERUG GEVONDEN WORDEN OM DE STROOM IN DE WERELD TERUG TE BRENGEN. HOE MEER ELEDEES JE REDT, HOE MEER STROOM JE OPWEKT, EN HOE VERDER JE IN HET SPEL KUNT GAAN. EN BIJ ELKE STAP KRIJG JE MEER MOGELIJKHEDEN OM DE ONDEUGENDE ELEDEES TE VINDEN. JE HEBT HET ZELF IN DE HAND – SLAAT DE VONK AL OVER?
3+
www.pegi.info
www.konami-europe.com/games / www.konamistyle-europe.com
© 2006 2007 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ELEDEES™ IS A TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Wii

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Inmiddels weten we zeker dat het klopt, maar het bericht dat Sonic en Mario samen in één game gaan optreden, deed bij ons (vlak voor 1 april!) toch wel even de wenkbrauwen fronzen.
Het gaat om een Olympische game naar aanleiding van de Spelen in Peking (2008). Niet alleen het feit dat de twee grootste iconen (én rivalen) uit de gamewereld in één spel gaan optreden, verbaasde ons maar vooral ook dat dat juist in een Olympische game gebeurt, wetende dat vrijwel alle spellen in dit genre te betitelen vallen als button-bashers van bedenkelijk niveau.
Des te groter mijn verbazing toen ik in mijn Ouden Doosch een PU tegenkwam met een Olympic game op de cover! Het was het zomernummer van 1996, en da's zelfs zo lang geleden dat ik al bijna niet meer wist waar die Spelen destijds gehouden werden...
ED







GEZONDHEID VOOR ALLES

Steven is de meest fanatieke snowboarder van de redactie dus was het logisch dat hij onze man was in het Franse wintersportoord Val D'Isere, alwaar Microsoft de nieuwe Xbox Live feature: Xbox Soundtracks aan de pers voorstelde (zie pagina 31).
Even dacht hij er nog over om zelf ook een sprong te maken van de schans waar enkele pro's hun Big Air competitie afwerkten. Toen hij echter een gast van 14 meter hoogte, met de verkeerde kant boven, op de ijzige piste zag knallen, besefte hij net op tijd dat een potje SSX eigenlijk ook best wel spannend kan zijn.
Steven keerde dus in goede gezondheid terug en dat was nodig ook want hij moest na z'n tripje meteen beginnen aan het Lord of the Rings krantje. Steven was immers verantwoordelijk voor dit project, dat hopelijk net zo enthousiast wordt ontvangen als het C&C krantje van vorige maand.



IEMAND MOET HET DOEN

Vier dagen in een superdeluxe hotel (waar je alleen nog je eigen reet moest afvegen) voor een dagje games checken op de THQ Gamersday (zie pagina 38 & 39) en een aansluitend feestje in een fancy club... Maarten had het helemaal voor elkaar.
Drie dagen heeft ie zich dan ook helemaal uitgeleefd in San Francisco. Hij plunderde z'n bankrekening en kocht schoenen, shirts, spannende slips (SF is immers de Gay-hoofdstad van de USA) en had zelfs een therapeutische zwemsessie met zeeleeuwen. Dat de limousine die hem naar nachtclub The Brown Moustache moest brengen al voordat hij instapte met panne langs de weg stond, mocht de pret dan ook niet drukken.

EINEN ANGENEHMEN AUFENTHALT

Jurjen was blij, blij, blij - hij mocht naar Vancouver om Super Mario Striker Charged te spelen!
Helaas kon hij niet rechtstreeks naar Vancouver vliegen, er moest een overstap in Frankfurt worden gemaakt.
Het vliegtuig vertrok overigens zo vroeg op zondagochtend dat het niet mogelijk was om deze per trein uit Assen te halen, dus ging onze provinciaal al op zaterdagavond naar Hotel Mercure te Schiphol.
Op zondagochtend bleek zijn vliegtuig naar Frankfurt een uur vertraging te hebben, waardoor hij z'n aansluiting naar Vancouver net miste. Na wat heen en weer gestuurd te zijn, stond hij rond 12.00 uur helemaal achteraan in een rij voor de Lufthansa-balie waar ze hem rond 17.00 uur(!) konden vertellen dat er die dag geen vluchten meer naar Vancouver gingen en het vliegtuig van de volgende dag reeds vol zat.
Ze konden hem wel een overnachting aanbieden in Hotel Moerfelden, nabij Frankfurt, zodat hij de volgende dag naar Portland zou kunnen vliegen, waar hij slechts vijf uur zou hoeven wachten op de aansluitende vlucht naar Vancouver.
Hotel Moerfelden bleek een grauwe betonberg op een troosteloos industrieterrein, waar Jurjen van ellende maar besloot de minibar leeg te zuipen.
Op maandagochtend verliet hij het hotel zonder af te rekenen en werd hij, aangekomen op het vliegveld, gebeld door Nintendo met de mededeling dat het niet meer nodig was om naar Vancouver te vliegen, aangezien de presentatie al voorbij zou zijn op het moment dat hij daar zou arriveren.
Na een dikke drie uur wachten kon Jurjen zijn ticket omboeken voor een ticket naar Amsterdam, waar hij vergeefs twee uur heeft gewacht op de komst van zijn koffer, die op dat moment waarschijnlijk al bijna in Portland was gearriveerd.
Op moment van schrijven is zijn koffer nog steeds zoek, maar heeft hij wel een bericht gekregen van Hotel Moerfelden: er is een rekening van 46,80 euro onderweg - voor de minibar.











★ Brief ★ VAN DE MAAND

DIKKE JETSERS

Oké PU'ers, picture this,
Daar gaat weer zo'n barbiepopje; wapperend blond haar, lang, slanke taille en hoge hakjes. Je ziet haar zo voor je uit huppelen, de boekhandel in, vast en zeker om zo'n vrouwentijdschrift te kopen waarin staat wat de nieuwste trend is onder teennagellak of welke knipoog zij het beste toe kan passen op 'de man' als zij een gratis drankje wil hebben. Hoe voorspelbaar!
Maar heb jij het even mooi mis; wanneer je bij het rek komt waar de nieuwste PU je al toe staat te glimmen, is uitgerekend ZIJ de verdomde baklap die het laatste exemplaar voor je wegkaapt! (Zo snel gaan ze!) Ze knipoogt stiekem naar je, maar goed, jíj leest al helemaal geen wijvenshit dus weet jij veel dat die zoiets betekende als 'ik heb 'm lekker eerder, hihi!'
Zou die prachtige PU, die jij nu dus ergens anders moet gaan halen (tip: abonnement!) voor haar té lamme vriend zijn?
Nou nee, nadat ik de boekhandel uit was en de verbouwereerde man achterliet, kroop ik lekker thuis op de bank met mijn lijfblad. Ik kan nog zo ladylike zijn als 't wil; ik vind de nieuwe WoW, Final Fantasy en CoD 100 x interessanter dan al die dameslectuur.
Tot deze maand.. want warempel, mijn tere zieltje is beledigd!
Bij de review van DoA Extreme2 viel mijn oog al snel op het stukje mbt. borsten. Een hele uitleg over waarom mannen tieten zo geweldig vinden, met als eindconclusie dat vrouwen met een beduidend kleinere cupmaat als die van de 'heldinnen' in DoA, minder aantrekkelijk zijn.
Daar zit ik dan; een lekker wijf én gamefreak, wat wil de gemiddelde PU-lezende man nog meer? Het is kennelijk nooit goed; ze willen tieten, dikke jetsers; wat mij haast direct terug weer naar de boekhandel stuurt.
In de nieuwe Cosmoplitan staat vást en zeker waar ik goedkoop ook van een B naar een dubbel D kan vergroten.
Gelukkig ben ik niet zó dom blond, de boys moeten me maar nemen zoals ik ben. En daarbij, kun jij tien vrouwen in je omgeving opnoemen die én een lekkere taille hebben én minimaal cup D?
Nee, inderdaad, zoek maar een leuke chick die kan gamen, dat is stiekem véél sexier!
Knuffels,
Nathalie Weijers | Beek en Donk

We gaan de uitdaging aan en noemen er gewoon elf: Lara Croft (Tomb Raider), Ayane (DOAX2), Christie (DOAX2), Helena (DOAX2), Hitomi (DOAX2), Kasumi (DOAX2 - zie plaatje), Kokoro (DOAX2), Leifang (DOAX2), Lisa (DOAX2), Taki (Soul Calibur), Tira (Soul Calibur).
Toch willen we jou belonen met de brief van de maand omdat je a) een uitermate originele brief hebt geschreven, b) eigenlijk, best wel, misschien een klein beetje gelijk hebt, en c) juryvoorzitter Ed op kleine borsten valt.

ACHTER DE FEITEN

Hallo mensen van de PU,
Elke maand werk ik hard om dan van mijn zuurverdiende centen een game te kopen. Ik heb bijvoorbeeld, nog voordat jullie met een re- of zelfs een preview kwamen een aantal games gekocht en een maand later als de game eindelijk eens gereviewd werd dan krijgt de game een niet echt hoog cijfer. Ik heb het dan over Sonic the Hedgehog op de 360, Far Cry en Red Steel op de Wii.
En nu heb ik dit weekend Mario Slam Basketball gekocht voor op de DS en was ik weer erg benieuwd naar de review in jullie blad maar weer is de game nergens te bekennen, zelfs niet eens een preview.
Ook heb ik al een paar maanden World Series of Poker Tournament Edition 2007 in huis maar ook van die game is nog geen review verschenen.
Ik vind het een beetje jammer dat jullie een beetje achter de feiten aan hobbelen en sommige games reviewen als ze een aantal weken in de gameshop liggen. En dan kunnen jullie wel zeggen dan wacht je toch even tot we hem hebben gereviewd maar dan is die game al zo oud dat het leuke er vanaf is en dat je weer verder gaat kijken naar een echt nieuwe game.
Ga verder door met de PU want het is erg fijn leesvoer onderweg naar m'n werk en er staan altijd leuke bijschriften van Ed in, de Powerspy is ook altijd erg leuk om te lezen.
Met vriendelijke groeten,
Joost Landzaat | Internet

Soms krijgen we de speelbare codes zo laat binnen dat, als ons blad uitkomt, de games idd al in de winkels liggen. Daar kunnen we niet zo heel veel aan doen. Maar met een achternaam als Landzaat, weet je toch wel wat het is om achter de feiten aan te lopen?



VERSLAAFDE VADER



Maandag 26 februari 2007. Ik heb nu al een tijdje de Wii thuis staan met natuurlijk Wii Sports en Wii Play. Mijn verwachtingen waren hoog maar ik ben niet teleurgesteld.
Nu is het opvallende dat toen mijn vader de Wii op ging halen bij de winkel, ik aan het werk was... balen dus. Toen ik thuis kwam van mijn werk zag ik tot mijn grote verbazing dat mijn vader aan de keukentafel de handleiding van de Wii zat door te nemen (er zijn dus wel degelijk mensen die handleidingen doornemen, Niels).
Ik had mijn jas nog niet opgehangen of mijn vader vroeg: "zullen we hem even testen?" Tuurlijk antwoordde ik. Een klein kwartiertje later was de console aangesloten en geupdate. We synchroniseerden de Wii-remotes en lieten de Wii, Wii Sports inslikken. Na ruim twee uur te hebben gespeeld werd het tijd om te eten.
De volgende dag moest ik naar school. Toen ik thuis kwam van school moest ik mezelf vasthouden aan de deur toen ik zag wat er aan de hand was. Mijn vader stond voor onze tv weer (of misschien wel nog steeds) WiiSports te spelen...hij was verslaafd. Nu klaagde hij echter al wel over spierpijn...
Tot op de dag van vandaag staat hij minstens een uur te Wii Sporten terwijl hij voorheen never nooit een game speelde. Zo zie je maar weer, ook non-gamers raken in de ban van de Wii.
Ga zo door met jullie blad en de groeten aan iedereen op de redactie!
Met vriendelijke groet
Lars Timmermans | Internet

Nintendo wil graag een foto van je vader vóór, en ná een aantal maanden Wii Sports. Ze zijn namelijk van plan een soort van Sonja Bakker game te ontwikkelen.



21 JAAR GELEDEN

Jow dudes,
Ik ben afgelopen maand 21 geworden. Buiten een heleboel verantwoordelijkheden betekent dit getal nog iets heel anders... Het betekent dat het al meer dan tien jaar geleden is dat ik mijn eerste PU kocht. Ik denk ergens in 1997 of '98.
Toegegeven, de laatste jaren lees ik het blad nog amper. Sterker zelfs, ik denk dat de editie van vorige maand de eerste PU is die ik in ongeveer drie of vier jaar gekocht heb. Waarom deze mail dan, vragen jullie je misschien af?
Wel, daar zijn verschillende redenen voor. Eerst en vooral wil ik jullie complementeren met het feit dat de PU nog steeds zo'n gezellige warboel is als vroeger. De humor en het kameraadschappelijke gevoel zitten er nog steeds lekker in. Erg mooi om te zien dat er na tien jaar amper iets veranderd is.
Ten tweede wil ik ook zeggen dat jullie blad me helpt om eindelijk de echte fun in games te

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

ASSASSIN

Beste redactie en met name Jan,
Ik sla de normale crap over en kom straight to the point.
Waarvoor was Assassins Creed nou als eerste ontwikkeld?? Voor de PS3 of was het vanaf dag één bij Ubi al duidelijk dat de game ook naar de 360 zou gaan?
Ik heb hier namelijk al een aardige tijd een discussie over met een vriend van mij die zegt dat de game al vanaf 't begin ook voor de 360 zou worden ontwikkeld. Ik zeg dat ie eerst voor de PS3 als exclusive werd gemaakt en dat later bleek dat ze 'm ook naar de 360 zouden doen.

BELSPEL VAKANTIE

Beste PU-redactie,
Eerst wil ik effe zeggen dat jullie blad zeker goed is en al die shit, maar dat is niet de reden waarom ik schrijf.
Ik zou eigenlijk in de carnavalsvakantie gaan skiën. Maar wat doe ik; een paar weken voordat de vakantie begint, breek ik m'n been tijdens het voetballen. Dag skiën! Dan maar carnavallen dacht ik, maar ook die droom spatte uiteen omdat ik een paar dagen voor de vakantie ziek werd en dus niet kon gaan carnavallen. Een paar dagen later, inmiddels heb ik vrede gesloten dat ik maar de hele vakantie op de bank moet gaan liggen en Xboxen. Maar gvd; de eerste dag van de vakantie gaat ook m'n 360 naar de klote, en heb ik de hele vakantie naar belspellen en de Swivel Sweeper moeten kijken! Verder ga zo door met jullie blad, want die heb ik tenminste nog wel kunnen lezen in de vakantie!
Mick Steffens | Internet

Maar je hebt toch zeker wel mooie prijzen gewonnen met die belspelletjes?

JORDI BEDANKT



Beste PU,
Voor de verandering wil ik eens een bedankje sturen in plaats van het gezeur, gezanik en geslijm. Het is toch elke keer wel weer wat moeite om die PU in elkaar te zetten en om met wat nieuws aan te komen. Gelukkig leveren jullie puik werk, maar ja dat hebben jullie vaker gehoord natuurlijk.
Deze mail is eigenlijk voor één persoon waarover ik toch maar weinig brieven/mailtjes lees.
Ik zou graag Jordi Peters willen bedanken voor zijn fantastische en humoristische strips, dat is één van de pagina's die ik bij de eerste inkijk toch wel heb moeten zien! Ik hoop ook dat de strip in de PU blijft staan en dat Jordi daarmee door blijft gaan!
Dus nogmaals bedankt Jordi en ga zo door!
Groeten,
Nick de Kleijn | Spijkenisse

Wat ons betreft gaat Jordi ook nog heel lang door... Alleen herkent Ed zich totaal niet in die ouwe, chagerijnige kerel die altijd over de deadlines zeikt.

ontdekken. Ik check nog regelmatig het Powerweb en het board en vaak lees ik dingen waardoor ik games echt wil spelen, ongeacht het platform of de graphics...
Op dit moment ben ik op zoek naar een N64 om Ocarina Of Time eens te spelen. Hiervoor heb ik Pokémon Blue op de Game Boy gespeeld en ik heb net Breath Of Fire IV op de PSX nog eens uitgespeeld. Ik wou jullie dus even bedanken dat jullie me er toe aanzetten om games te spelen omdat het gewoon leuk is. En daar draait het tenslotte allemaal om.
Als derde en laatste punt wil ik nog zeggen dat jullie na al die jaren een erg cool blad draaiende hebben gehouden. Als student journalistiek kan ik er alleen maar van dromen om ooit voor zo'n cool blad te werken. Jullie hebben me dan ook overtuigd om me te specialiseren in gedrukte media.
Tot slot wil ik jullie even bedanken voor alle jaren (die ik tot vorige maand een beetje was vergeten) waarin de PU mijn bijbel was. Elke maand wachten op het nieuwe nummer, mijn shirt zoveel mogelijk dragen (heb ik nog steeds trouwens), de veranderingen in de redactie én in de opmaak meemaken.
Ik denk dat ik de PU ga blijven lezen, al is het maar om elke maand herinnerd te worden aan de jaren dat niets moest en alles mocht.
Bedankt gasten.
Bert | België

Halleluja! Praise The PU! Enzo...



CREED

Ga zo door met jullie blad.
Robin Sturkenboom | Utrecht

Wij denken dat je vriend gelijk heeft, al zal Ubisoft dat niet snel toegeven. Wij zagen op de E3 een demo van Assassins Creed die draaide op een Xbox 360...



KORTE VRAAGJES

**Hey gasten, zorg eens dat die lompe inleidingen voor een review verdwijnen, ze trekken echt nergens op. Jullie verlagen jezelf.
Groeten,
Bendak | Internet**

Was dit een intro? Of een conclusie?

**Allé
Komt de complete collectie van de Sam & Max episodes ook in de winkel?
Olé
Bas | Internet**

Yep, vanaf augustus zullen alle zes de episodes in de winkel te koop zijn!

**Hey PU-luitjes
Ik heb een vraag.
1. Komt Gears of War naar de Wii?
Greets en doe zo verder.
Bart Lagast | Internet**

1. Nee

**Yo,
1. Waar blijft jullie Heroes of Might & Magic V first look/preview/review?
2. Dit was een hele goede game.
3. Met mooie graphics alleen de A.I. viel wat tegen.
Yo!
Bas | Internet**

Hmmmm dat klinkt als een 73.

**Yo PU-crew!
Ik heb jullie professionele kijk op deze zaken nodig:
1. Ik wil graag een nieuwe game voor de Wii kopen, aangezien ik Twilight Princess al heb uitgespeeld en Wii Sports begint te vervelen. Voor welke game moet ik volgens jullie gaan?
2. Als ik nog een next-gen console wil, welke moet dat volgens jullie worden?
3. Zal The Chronicles Of Spellborn betaalkosten hebben á la World of WarCraft?
Alvast bedankt en ga zo door met jullie coole blad!
Jelmer Koedood | Internet**

*1. SSX Blur.
2. De Xbox 360 of de PS3.
3. Yep.*

**Beste PU,
Ik wilde, zoals jullie altijd al horen, even zeggen dat dit blad echt te vet is. Gameplay 2006 was ook de shit!
Ik had twee vraagjes:
1. Star Wars Next-gen... we hebben allemaal de Hyperspace-footage gezien. Ik hoorde dat hij dit jaar uitkwam? Zo ja, wanneer ongeveer?
2. Knights of the Old Republic 3... Obsidian had al aangekondigd dat ze met een RPG bezig waren. Komt deze ook dit jaar uit?
Alvast bedankt voor de info!
Cheers,
Mick | Internet**

*1. We zetten vooralsnog in op herfst 2007.
2. Niet dat wij weten.*

**Beste PU redactie ik heb een paar vraagjes.
1. Komt er een Daxter 2 op de PSP?
2. Komt Jak en Daxter 1 op PSP?
3. Komt er een nieuwe Jak and Daxter voor de PSP / PS2 / PS3?
Jeroen | Internet**

*1. Dat durven we niet te zeggen.
2. Nee die komt er niet.
3. We hopen dat het olijke duo de overstap maakt naar de PS3.*

**Yo beste PU gasten,
Ik hou erg van knallen en shooters en heb een PSP.
Welke games raden jullie aan?
Zelf dacht ik aan Scarface of GTA Vice City Stories.
Dank,
Friso | Internet**

Wij dachten aan Call of Duty.

GOD OF WAR II

Jurjen ziet nog niet zoveel redenen om een PS3 te kopen, maar des te meer argumenten voor de aanschaf van een PS2. Eén van de beste argumenten heet volgens hem God of War II.

JURJEN SPEELT EEN MEESTERWERK



De uitvinder Daedalus zat met zijn zoon Icarus gevangen op Kreta. Om van het eiland te ontsnappen maakte hij reusachtige vleugels door vogelveren met bijenwas aan een houten geraamte te plakken. Icarus was nog door zijn vader gewaarschuwd niet te hoog te vliegen, omdat de was zou kunnen smelten door de hitte van de zon. Maar je weet hoe het gaat als je eenmaal van de grond komt, dan raak je overmoedig.
Icarus vloog een stukje hoger dan goed voor hem was. De veren lieten los. Hij stortte in zee en werd verzwolgen door de golven.
Een typisch geval van hybris, het Oud-Griekse woord voor overdreven trots, hoogmoed of grootheidswaanzin, met name tegenover de goden en de goddelijke wereldorde. Je kunt erop wachten dat zoiets wordt afgestraft. Hoogmoed komt voor de val, jeweettoch.
Denk aan het arrogante Nintendo van midden jaren negentig, of dat schaamteloze geblaas van Sony het afgelopen jaar.



Na een half jaar Sonja Bakkeren herkende Kratos z'n eigen broer niet meer.

SCHIJT

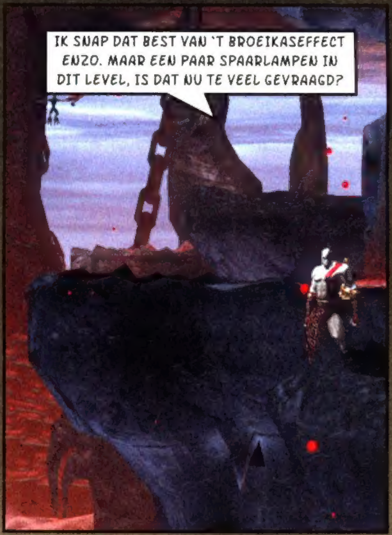
Kratos is de vleesgeworden hybris. Hij heeft schijt aan alles en iedereen. Zelfs aan de goden, ook al is hij er zelf één geworden in de eerste God of War.



Kratos gebruikt zijn goddelijke macht voor niets anders dan oorlog en ellende. Met het Spartaanse leger trekt hij een bloedrood spoor van vernietiging door het oude Griekenland, iets waar de andere goden niet zo blij mee zijn. Want stel je eens voor, straks is er niemand meer over om hen te aanbidden.
Aangekomen op Rhodos grijpt de godin Athene in. Zij ontneemt Kratos zijn goddelijkheid en schenkt het leven aan één van de zeven wereldwonderen, de Kolos van Rhodos, een beeld van tweeëndertig meter hoog.
De tot menselijke proporties gekrompen Kratos blijkt gelukkig nog genoeg vechtlust in zich te hebben om de strijd met het reusachtige standbeeld aan te gaan.

STANDPUNT

Het is fantastisch om weer eens met Kratos aan de slag te mogen! Ik zwiep de messen die met kettingen aan mijn armen zijn geklonken met dodelijke gratie door de lichamen van mijn vijanden. Ik ontwijk de grote stenen vuisten van de kolos om mezelf vervolgens met een katapult naar zijn stenen gelaat te lanceren, trek diepe groeven in zijn gezicht en kap hem een oog uit. De kolos smijt me een halve kilometer door de lucht. Ik lazer door een aantal daken heen om uiteindelijk in een luxe zwembad te plonzen. Hierin zwem ik omlaag om door het rooster te breken en zo de weg naar een andere kamer te openen, waarbij opvalt hoe kundig de camera steeds precies het juiste standpunt inneemt, om alles zo goed en logisch mogelijk in beeld te brengen



II



"IK BLIJF ME VERBAZEN OVER HET FEIT DAT DIT ALLES BLIJKBAAR ZOMAAR MOGELIJK IS MET DIE GEZELLIGE OUWE RAMMELBAK, DE PS2."

- het zwembad, het omlaag zwemmen, de andere kamer en het save-punt in die kamer.
In de rest van het spel viel me die uitstekende cameravoering eigenlijk niet meer op, precies zoals het hoort.

REUZENVOET

Vrolijk klim, spring en slinger ik verder, tegen de achtergrond van een nachtelijk Rhodos, een stad die overigens majesteitelijk mooi in beeld wordt gebracht, op weg naar het tweede oog van de kolos.
Plots breekt de muur van het badhuis open en zet de kolos zijn reuzenvoet op mijn hoofd. Het cirkel-icoontje verschijnt in beeld om aan te geven dat ik als een gek op de cirkel-toets moet rammen om de voet omhoog te duwen, van mij af, van mij af.
Blijven ademen Jurjen, gewoon blijven ademen.
Een reuzenvoet die onverwacht door een muur komt, de schrik en de reactie. Hiermee is de toon van het spel gezet. En zo zal het doorgaan, van hoogtepunt naar hoogtepunt, met de speler op het puntje van zijn stoel.



PS2 OWNS PS3

Ik heb al aardig wat games op de PS3 gespeeld, maar geen enkele zag er zo goed uit als God of War II - zoals je weet, een game voor de PS2.
Het is natuurlijk fantastisch dat videogames tegenwoordig op waanzinnig hoge resoluties kunnen worden weergegeven maar uiteindelijk gaat het mij niet zozeer om de manier van weergave maar veel meer om wát er nu in feite wordt weergegeven.



Als ik in zo'n machtig mooie tempelgang op monsterlijk grote cyclopen loop te hakken en het beeld zich daarbij op adembenemende wijze vult met de rode strepen van mijn messen, het blauw van mijn bliksem en het bloed van mijn vijanden, denk ik gek genoeg niet eens na over de resolutie waarmee dit alles in beeld wordt gebracht.
Maar goed, de meningen over dit soort zaken zijn verdeeld, en het is natuurlijk nog maar de vraag of een bijzonder partijdige Nintendo-hoer als ik dit soort opmerkingen wel mag maken.
Daarbij lijkt het me natuurlijk fantastisch om ooit nog eens God of War 3 op de PS3 te mogen spelen, een ongetwijfeld goddelijke belevenis die mijn ervaring van deel één en twee misschien wel met terugwerkende kracht zal doen verbleken.

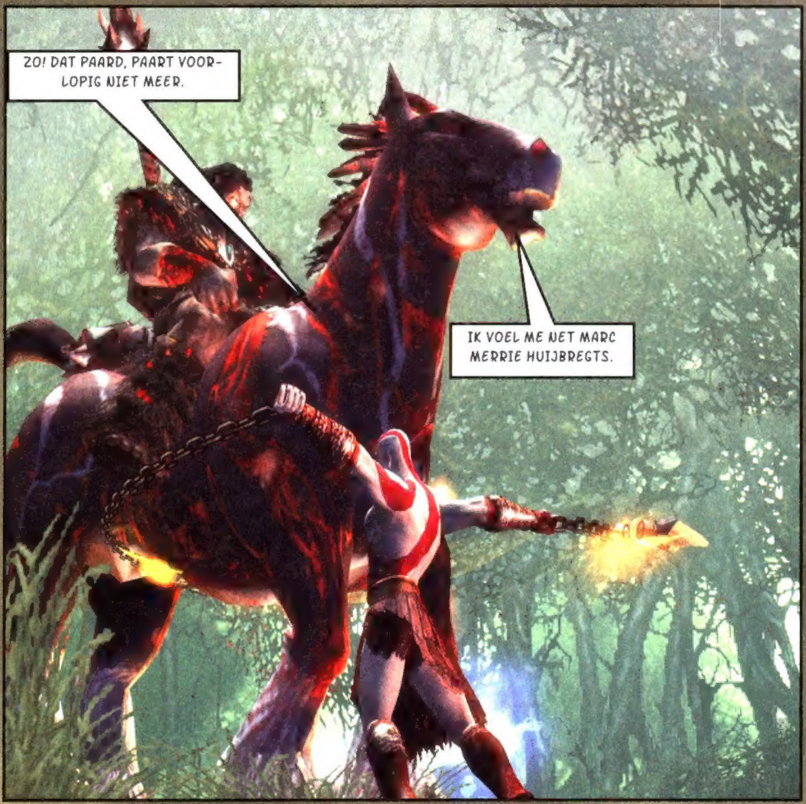
GEEN EERSTE-PERSOONS PERSPECTIEF

Toch nog een puntje van kritiek over de camera: de mogelijkheid om je omgevingen ook vanuit een eerstepersoons perspectief te kunnen bekijken had het spel niet misstaan. Al was het maar om nóg meer te kunnen genieten van al die fantastisch ontworpen gebouwen, met daarachter weer van die ontzagwekkende omgevingen, die op hun beurt weer ruggesteun krijgen van prachtig geschilderde wolkenhemels.
Het gevoel van grootschaligheid is overweldigend.
Ik blijf me verbazen over het feit dat dit alles blijkbaar zomaar mogelijk is met die gezellige ouwe rammelbak, de PS2.
Het enige wat een beetje gedateerd overkomt (in vergelijking met Xbox 360 en PS3) is de relatief lage resolutie en het feit dat er af en toe een beeldverbuigende streep door het beeld trekt. Maar er is een analytische bril met scherpe focus vereist om je aan dit soort dingen te kunnen storen. De doorsnee gamer zit zich gewoon met open mond te vergapen aan al het moois dat in beeld verschijnt. De impact van het totaal.

NOG BETER

Na het zeer geslaagde God of War hebben oppergod David Jaffe en zijn legertje zeer getalenteerde medewerkers duidelijk hun best gedaan om deel twee nóg beter te maken. Daarin zijn ze geslaagd.





HALEN ALS

- Je van bruut geweld houdt.
- Je van kwaliteit houdt.
- Je van videogames houdt.

God of War II biedt nóg brutere actie, nóg zwartere humor, nóg heftiger situaties.
Daarbij is ook de dichtheid aan memorabele momenten hoger. Ik heb me geen seconde verveeld of geërgerd.
Ook al begint Jaffe ondertussen een beetje op een struisvogel te lijken, ik kan het niet laten hem nog meer veren in zijn achterste te steken.
En ik plant er nog eens een mooie grote pauwenpluim bij voor de zuiver logische opzet van de puzzels in God of War II.

EUREKA

Twee tot zes minuten; zolang duurt het voordat je de oplossing van een puzzel hebt gevonden. En dan kun je jezelf wel voor de kop slaan, dat je het niet een minuutje eerder door had. Want alle gegevens die nodig zijn om verder te komen, lagen al die minuten al aan je voeten.
Nooit voel je je overdreven gefrustreerd of achteraf bedrogen met zo'n irritant probeer-alles-tot-het-lukt-probleem. Je kunt rustig een tijdje op bed gaan liggen malen, om vervolgens 'Eureka!' te roepen en op te springen met de enig juiste en aanvaardbare oplossing duidelijk voor je geest.
Zoals bij de strijd tegen de kolos bestaat er ook minder onderscheid tussen omgeving, verhaal, puzzels, 'kleine' vijanden en het gevecht met de eindbaas. Alles loopt vloeiender en vanzelfsprekend in elkaar over. De dingen maken deel van elkaar uit, zijn in een betekenisvol verband geplaatst, waardoor ze winnen aan kracht.

ZUIVERE EGOKRACHT

Zoals gezegd, Kratos heeft schijt aan de goden. Dat kan niet goed aflopen, denk je, als Kratos weer eens dwars tegen de wil van de opperwezens in gaat. Het loopt inderdaad niet goed af – voor de goden.
Kratos kan alles en iedereen aan en komt overal mee weg. Hij is één brok zuivere egokracht, onbuigbaar en niet te breken.
Het is heerlijk om zijn rol aan te nemen, om met bruut geweld je omgeving te manipuleren. Om steeds weer nieuwe



DE BESTE QUICK TIME EVENTS

De term Quick Time Event werd bedacht door Sega's Yu Susuki voor zijn game Shenmue, maar iets dergelijks zat natuurlijk ook al in de oude arcadehit Dragon's Lair.
Het komt er op neer dat een bepaalde gebeurtenis zich min of meer automatisch voltrekt, als een filmpje, maar dat de uitkomst van deze gebeurtenis wordt bepaald door de reactie van de speler, die op gepaste momenten de knoppen moet indrukken die in beeld worden aangegeven.
Ook in God of War II wordt dit concept regelmatig gebruikt om de uitkomst van een gevecht te bepalen, wat nogal eens eindigt in een bijzonder grove en creatieve vorm om iemand van één of meer ledematen te ontdoen of op andere brute wijze toe te takelen.
Hieronder drie van mijn favoriete Quick Time Events aller tijden, inclusief een nieuwe nummer één.
1: De eindstrijd met Zeus in God of War II.
2: Het messengevecht tussen Leon en Krauser in Resident Evil 4 (zie screen).
3: Het kroeggevecht in de eerste Shenmue.





Die had ik weleens willen zien meedoen in Ter Land ter Zee en in de Lucht.

ontzagwekkende monsters en legendarische helden je wil op te leggen met een groeiend arsenaal vechtmogelijkheden en wapens, bijvoorbeeld met zo'n reusachtige hamer of de superheftige aardbevingsmagie.

SFEER-COLLAGE

De woestwrede actie wint nog eens aan impact door de opzwepende werking die van de koorzang en prachtige orkestrale stukken uitgaat. Vreemd genoeg bleven na het spelen geen melodieën in mijn hoofd hangen. Daarvoor zijn de composities te ondersteunend, te ritmisch en weinig thematisch gecomponeerd. De muziek is duister, interactief en voelbaar aanwezig maar ze eist geen aandacht. Ze ondersteunt het beeld, als een onderdeel van de totale sfeercollage.
De melodie, dat is het doden, het slachten, de actie zelf.
Even bukken Jaffe... prik! Daar gaat weer een veer.



We zijn getuige van een castratie zonder verdoving.

SMULLEN

Voor liefhebbers van de Griekse mythologie is het dit keer extra smullen. Want vaker dan in de voorganger kruist het pad van Kratos zich met dat van titanen, goden en helden uit enkele van de bekendste Griekse mythen en sagen.
Zo speelt een best wel luguber level in en om het lichaam van de titaan Atlas (die gast met de wereldbol op zijn schouders), waagt Kratos het om zijn messen in de schikgodinnen te zetten, zie je hoe Perseus zijn onzichtbaarheidshoedje opzet en word je geconfronteerd met een krankzinnig wauwelende Icarus. Tijdens een gevecht in vrije val weet Kratos de vleugels van Icarus' rug te roven, waarmee we meteen zijn gekomen bij de meest opvallende speltechnische vernieuwing ten opzichte van de voorganger: de mogelijkheid om met de vleugels van Icarus een stukje te zweven of op heteluchtstromen te drijven.

TWEEDE RONDE

Afhankelijk van je persoonlijke standpunt kun je het wel of niet als een teleurstelling ervaren dat het spel weinig vernieuwt maar zich erop toespitst om de dingen beter te doen die in deel één al zo verschrikkelijk goed waren gedaan.
Op voorhand was ik hier wat kritisch over maar nu ik de game eenmaal heb voltooid, kan ik me helemaal in deze keuze vinden. De ongeëvenaard heftige en impactrijke gameplay kan een tweede ronde prima aan, helemaal met de manier waarop omgeving en verhaal je constant bij de les houden.
Vooruit, toch nog een puntje van kritiek: het einde komt vrij onverwacht, net eventjes te vroeg voor mijn gevoel, en is hierdoor toch een beetje een anticlimax.
Maar goed, God of War 3 is inmiddels in productie hoorde ik, dus zo hebben we in ieder geval iets om naar uit te kijken.

ZWIJGEN

David Jaffe, de geestelijk vader van de serie, wordt wel eens arrogantie verweten. Kan zijn, kan zijn, maar van hoogmoed is geen sprake. Ik prik weliswaar graag veren in zijn lijf, maar dat maakt van hem nog geen Icarus.
Met deel één heeft de man zich terecht op een sokkel geplaatst, en mensen die stiekem hadden gehoopt dat hij daar met God of War II eens vanaf zou [illegible] uit. In mijn achting is hij alleen maar gestegen.
Wanneer je de kracht en het talent hebt om een superspel als God of War op te volgen met iets wat nog beter is, dan heb je recht van spreken, zo simpel is het.
Met het beestachtig goede God of War II legt Jaffe iedereen het zwijgen op.
De enig gepaste houding bij het aanschouwen en beleven van dit meesterwerk is er een van eerbied en ontzag.



Weet je hoe prostituees hun Russische klanten noemen? Hamer en snikkel!

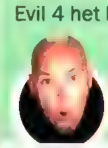


De Griekse Sinterklaas had 't toch wel een stuk makkelijker met zulke paarden.



CONCLUSIE

Het lijkt alsof de ontwikkelaars alles wat leuk is aan videogames hebben gebundeld in een enkele, compacte en daardoor enorm explosieve videogame, en daarbij alles hebben weggelaten wat minder leuk, herhalend of gewoon een beetje saai is. Het resultaat: samen met Resident Evil 4 het beste en bruutste actiespel van het moment.



JURJEN

SCORE 94

De eerste keer uitspelen doe je in een uur of tien. Daarna ben je nog zo in de ban van het spel dat je meteen nog een keer begint, bijvoorbeeld op een hoger niveau, of in een vissenpak(!).

GOD OF WAR II
PS2
SCE SANTA MONICA / SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 SPELER
OUT NOW

12+

POWERSPY

- Cliffy B. gaat zich inzetten om van de Gears of War-film iets meer te maken dan de bullshit die Duitse gamefilm-maker Uwe Boll doorgaans weet te produceren.
- Hij heeft één voordeel: acteertalent heb je niet nodig voor een rol in GoW: The Movie. De tekst kent slechts grove, vrouwonvriendelijke oneliners en de enige emotie die de spelers moeten tonen, bestaat uit het slaken van oerkreten als ze weer eens geraakt worden door een kogel.
- Oftewel de hele PU-redactie zou kunnen meespelen.
- De ADHD-patiënt van Nintendo, Reggie Fills Aime, heeft flink uitgehaald naar Microsoft. Volgens de Amerikaan verkoopt de Xbox 360 in Europa ruk, op Engeland na. En de Wii doet het daarentegen erg goed. Daar is namelijk heeeel veeeel vraag na.
- Ja, en de console is ook nergens te krijgen.
- Misschien moet de heer Aime maar eerst eens in Europa gaan rondneuzen voordat ie iets over ons vanuit het heilige VS roept.
- Helaas is dat een eigenschap die wel meer Yanken bezitten.
- Overigens heeft Reggie wel een beetje gelijk. Om de verveling te doden vond J.J. op het vliegveld van Las Palmas maar liefst vier Wii's in de taxfree winkel.
- Blijkbaar besteedt de doelgroep 'roodverbrande, half dronken Brit' toch liever zijn laatste euri aan alcohol.
- We roepen het voorzichtig al jaren, maar nu is het officieel ook zo. Er wordt in ons land meer geld verdiend aan games, dan aan muziek- en filmproducten.
- Er zit echter een klein addertje onder het gras. Het betreft hier de omzet van games én consoles samen. Als je alle stereo's, DVD- en videospelers er bij op zou tellen, wint muziek en films het nog steeds.
- De Europeanen kunnen Gran Turismo HD straks met rumble spelen als ze een stuurtje gebruiken met force feedback erin.
- Huh? Sony zei toch dat Force Feedback sooooo last-gen was...

HALO 3 IN DRIE VERSIES

Halo 3 wordt de Gears of War van 2007 voor Microsoft. En om gamers nog meer doekoe uit de zak te kloppen, komen Bungie en Microsoft met drie versies van de langverwachte science-fiction shooter, te weten de normale versie, de Limited versie en de Legendary versie.
De Limited editie zal in een fraaie metalen box worden geleverd en bevat een bonus-dvd met behind-the-scenes footage, een making of documentaire en artwork in een artbook. Deze versie zal waarschijnlijk 5 euro duurder worden dan de normale versie.
De Legendary edition is alleen voor de diehard Halo freaks. Deze editie bevat naast de bonusdisc ook een disc met zogenaamd geremastered materiaal van Halo en Halo 2. Grootste trekpleister is echter de glimmende Spartan Helm Case van Master Chief waar je games in kunt stoppen. De Legendary versie gaat $129,95 dollar, en waarschijnlijk ook 129,95 euro kosten.



De Legendary Edition compleet met helm.

ESWC MAAKT COMPETITIE-GAMES BEKEND

Ons land kent twee grote gametoernooien: de World Cyber Games, waarover volgende maand meer bekend zal worden, en de Electronic Sports World Cup.
De nationale organisatie achter het laatste toernooi heeft onlangs de games bekend gemaakt waarvoor in ons land voorrondes zullen worden georganiseerd. Het betreft Counter-Strike 1.6 (5 tegen 5), Pro Evolution Soccer (1 tegen 1), WarCraft III TFT (1 tegen 1), Trackmania Nations (1 tegen 1) en Quake IV (1 tegen 1).
De nationale finale van de ESWC zal op 19 en 20 mei in Enschede gehouden worden en de wereldfinale is 5 tot 8 juli in Parijs. De totale prijzenpot bedraagt daar een lekkere 500.000 dollar. Voorwaar niet slecht voor een paar dagen gamen.
Voor meer info over dit grote eSports-toernooi, surf je naar www.gamelux.nl



Trackmania Nations

EINDELIJK GAMEN OP HET STRAND

Tof die zomer, lekker die zon en cocktails, we kunnen niet wachten. Alleen gamen op het strand is altijd weer een crime. Elk jaar op vakantie lopen we weer te kloten met die handhelds. Rare houdingen op je strandstoel, handdoek over je hoofd, etc.
Sommige standtenten hebben weleens een arcadekast staan of soms zelfs een PS2, maar om nu binnen te gaan zitten als de mussen van het dak vallen, dat is wel weer heel erg nerdy.
De redding is echter nabij. Een paar handige knutselaars hebben een Wii-mobiel gemaakt die op zonne-energie draait. Want zo'n stroomkabel over het strand, dat werkt natuurlijk ook niet...



XBOX 360 BEVORDERT ALCOHOLISME...

Met de komst van de PlayStation 3 is de consolewar nu echt in alle hevigheid losgebarsten. En in die strijd wordt geen enkel middel geschuwd. Ook humor niet.
Ziehier twee acties van Microsoft in Nieuw Zeeland, waarmee men aan de bezoekers van gameshops wil duidelijk maken wat het prijsverschil tussen hun Xbox 360 en de PS3 precies is.





Of neem de actie van Microsoft Frankrijk die een eeeh opvallende boot langs het officiële PS3 launch-event in Parijs liet varen.
We zijn volstrekt onpartijdig in deze strijd; hoe meer oorlog des te beter het voor ons gamers is, maar deze acties van Microsoft kunnen we wel waarderen. Kom op Sony. Pak ze terug!



DE DRIE BESTE GAMERS TER WERELD

PC Gamer heeft een onderzoek gedaan naar wie de beste PC-gamers ter wereld zijn. Iets wat eigenlijk onmogelijk is, aangezien het natuurlijk om verschillende spellen gaat. Toch zijn ze met een indrukwekkend lijstje gekomen, en dat indrukwekkend slaat dan vooral op de prestaties van de spelers. Neerlands hoop 4K Grubby (WarCraft 3) en VOo (Painkiller) staan niet op de lijst.


Volx

Misschien ook wel logisch aangezien Grubby de laatste tijd een paar keer heeft verloren en VOo vooral aan zijn studie werkt. Wij tonen je de top 3.

SlayerS_'BoxeR'
StarCraft
Absolute top in StarCraft, een game die vooral in Korea groter dan het leven is. De man heeft meer dan 500 potjes gewonnen en zijn fanclub telt 600.000 leden. Er zijn zelfs DVD's op de markt van zijn beste partijen.

Volx
Battlefield 2
Won de WCG twee keer op rij en is dus niet bepaald bang voor een Zerg rush.
Hij bezit op de BF2-ranking 20.000 punten meer dan de eerstvolgende speler, terwijl hij de helft minder tijd heeft gebruikt om die prestatie neer te zetten. Voor de kenners: zijn score-per-minuut is 5.74, en daarmee leidt hij natuurlijk ook het leaderboard. In totaal heeft Volx inmiddels 158.348 mensen gedood, waarvan 57.260 met een handgranaat en 46.170 met andere explosieven. Er hebben er voor minder de doodstraf gekregen.


Wm E Jang

Wm E Jang
Guild Wars
War Machine is het meest gevreesde team in de wereld en Ki Nam Lee is de leider van deze clan. War Machine is het enige guild met meer dan 100 winstpartijen. Waarschijnlijk omdat meneer Jang elf uur per dag oefent.

COMMENTAAR: GAMEVERSLAVING

Altijd gedacht dat gameverslaving exclusief voorbehouden was aan die fantasy-loonies die opgeslokt werden in de wondere wereld van de MMORPG. Maar sinds kort heb ook ik een serieus probleem.
Xbox Live en FIFA 07 / PES 06 zijn de boosdoeners. Ik speelde die games altijd al vaak, maar vooral in de singleplay en soms tegen vrienden of collegae, waarmee ik de speeltijden altijd redelijk binnen de perken kon houden. De onlinewereld van Xbox Live meed ik door lange tijd een 56K6 modem naast mijn PC en Xbox te planten. Maar zakelijk gezien kon dit laatste niet meer, en toen die razendsnelle ADSL-lijn er eenmaal lag... tja.

METEEN RAAK

Eerst was ik nog voorzichtig, wetend hoe bloedfantiek ik ben. En dus ging ik vooral beroepsmatig het net op. Checkte kort de onlinemode van een game om er na een paar uur weer uit te stappen. Voetbalgames vermeed ik daarbij als de pest.
Het waren vooral shooters, RPG's en fighters waar ik me wel eens in gooide. En zonder oefening heb je geen kans daar, en die slachtpartijen waren de beste stimulans om er ook meteen weer uit te stappen.
Onlangs kon ik de aandrang om een keer online te gaan met FIFA 07 en PES 06 echter niet weerstaan. En het was meteen raak. Mijn eerste online sessie (random quick match) duurde meer dan negentien uur. Mijn vriendin gaf me een kus toen ze zaterdagavond om 23.45 uur uur naar bed ging en toen ze zondagochtend om 10.00 uur opstond, zat ik er nog. Lijkbleek en met verdoofde vingers.



IK GENIET

En zo gaat het nog steeds. Ik weet de sessies te beperken tot vier à vijf uur per nacht, maar toch, het blijft trekken. En waarom? Probeer dat maar eens aan de buitenwereld uit te leggen. Ik wil die potjes winnen. De kick van een perfecte aanval. De rankingpunten die je verdient (ik sta niet bij de beste 1000, maar wil dat wel). Het fijne gevoel als je iemand met 4-0 vernedert. Dat gegil aan de andere kant van de lijn. De agressie die een onverdiende nederlaag oproept of iemand die vlak voor tijd de verbinding verbreekt...
Maar fuck it allemaal. Ik geniet van deze 'verslaving'. En voor alle negatief ingestelde geitenwollen sokken en verontruste ouders: het ligt niet aan de game of EA en Konami; ik kan de Xbox 360 ook uitzetten en doe dat regelmatig. Ik verlies ook geen geld, kan nog gewoon werken, druk nog steeds hetzelfde gewicht op de bankdrukmachine en hou mijn sociale contacten intact.
Maar online gamen is gewoon tof. Als jullie mij lekker met rust laten, zal ik ook niet gaan zeiken dat Nederland massaal urenlang naar neppe shit als Dancing with Stars of Showtime zit te kijken. Alsof dat nuttig is...

J.J.

POWERSPY

- Het wemelt momenteel weer van de buitenlandse perstrips. Zoveel dat we het bijna niet aankunnen. Zo boden zich tijdens een en hetzelfde weekend vier uitgevers met trips aan.
- Misschien wordt het tijd een advertentie in de PU te gaan plaatsen voor professionele tripbezoekers. De Powerspy is benieuwd of iemand daar op reageert.
- De gouverneur van de Mexicaanse provincie Chihuahua, Jose Reyes Baeza Terraces, heeft opdracht gegeven Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 uit de winkel te halen.
- Volgens 'El Terraces' toont GRAW 2 een totaal verkeerd beeld van de stad Juárez. "Mexicanen zijn niet enkel dronken agressievelingen die met AK 47's staan te zwaaien".
- Dat is nieuws voor ons. Waarbij aangetekend moet worden dat wij dan ook alleen in het Benidorm van Mexico zijn geweest: Tihuana.
- Grappig dat die gast dan weer niks zegt over 'Call of Juarez'. Of heette de bad guy daar Juarez?
- Nog zo'n geval deed zich voor in Venezuela, waar een Venezuelaanse groepering een beroep op Bono deed om Mercenaries 2 tegen te houden. In die shooter van EA is de Venezuelaanse bevolking namelijk de boosdoener.
- Eeeh, wie is Bono? Een nieuw personage uit Mario Party 6?
- Oorlog op internet. De PlayStation puristen zijn woest over de aankondiging dat Devil May Cry 4 niet exclusief zal zijn voor de PS3, maar gelijktijdig naar de Xbox 360 zal komen. Op internet zijn hevige flamewars uitgebroken en overal worden petities opgestart.
- De Powerspy zegt het nu alvast; het gaat er van komen: online jihadkampen waar Nintendo-fundamentalisten de PS3 fanboys uitleggen hoe je jouw geloof maximaal kunt 'uitdragen'.
- Dat Project Gotham Racing fenomeen Handewasser een handenbinder is, dat weet iedereen inmiddels wel. Zo rustig als hij is als hij een controller in zijn handen heeft, zo druk wordt hij als hij niks te doen heeft.

Lees verder op pagina 14

POWERSPY

- Handewasser was in zijn hoedanigheid bij het EK in Hannover goed voor een geheel nieuw incident.
- Dat spelers zich opwinden over de scheidsrechters (admins) en vaak in discussie gaan met deze mannen en vrouwen, is bekend. Sport is emotie.
  Maar Handewasser is waarschijnlijk de eerste eSporter die de scheidsrechter aanviel tijdens een wedstrijd van twee andere spelers.
- Zelfs de scheidsrechters wisten even niet hoe ze het hadden.
- Hilariteit alom op het PlayStation 3 feest van Free Recordshop en PU in Hotel Arena toen een jongen die net de Virtua Fighter 5-compo had gewonnen zijn prijs (Virtua Fighter 5) inzette tegen Steven.
- De jongen was waarschijnlijk in de veronderstelling dat Steven 'Shaolin' Saunders vandaag de dag alleen nog maar met spells kan vechten.
- Maar niks bleek minder waar. Met een kansloze 3-1 werd de knaap een illusie en een game armer.
- Een game die vervolgens dankbaar in ontvangst werd genomen door een 12-jarig mannetje uit het publiek.
- Om het allemaal nog wat erger te maken voor de verliezer: Steven had al vier vazen bier op toen hij aantrad.
- De Powerspy sprak op het officiële PS3-event kort met de makers van Killzone 2, om te horen dat men flink onder druk staat te presteren maar dat alles goed op schema ligt.
- En vooral dat het online-gedeelte van Killzone 2 gaat rocken en nu al heel goed loopt op kantoor. Elke vrijdag is het daar frag-Friday.
- Dat laatste is goed nieuws voor Sony, want online loopt het nog niet helemaal lekker.
- Zo gaat PES 06 dus NIET online op de PS3. En Konami meldt dat dit Sony's eigen fout is omdat men op het laatste moment aan de specs is gaan sleutelen. En dat kon dus niet meer worden aangepast.
- Een footie zonder online mode. Dat is als anale seks met een opblaaspop. Geen hol aan.

"ALS JE NAAR DE PS3 LINE-UP KIJKT, ZIE JE ERG VEEL SHOOTERS EN RACEGAMES. IK BEN ERG BLIJ OM TE ZEGGEN DAT ONZE LINE-UP TOCH IETS AANTREKKELIJKER IS VOOR DE MASSA. WE HEBBEN OOK EEN FANTASTISCHE LINE-UP VOOR KIDS, FAMILIES, MOEDERS EN MEISJES."

Stephen McGill van Microsoft UK heeft zijn eigen line-up niet helemaal goed bekeken.

STUKJE CREATIVITEIT

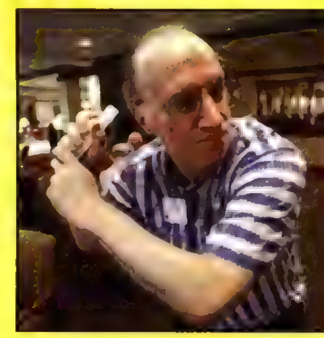
Hoezo gamers niet creatief? In de VS gaan ze lekker, hoor! Zo maakten een paar gasten een giga Monkey Ball hoofd uit sneeuw (je weet wel dat zijn die witte vlokjes die uit de lucht vallen als het heel koud is).
Een ander inwoner van Bush homecountry ging in de keuken staan en bakte een heerlijke DS cake, inclusief stylus.
Je wint er de oorlog in Irak niet mee, maar toch...





Wii DOET HET GOED BIJ DE OUDJES

Dat Nintendo werk maakt van het 'ontsluiten van nieuwe doelgroepen' wisten we al. Met de DS wisten ze bijvoorbeeld vrij massaal meisjes en moeders aan het gamen te krijgen. Maar dat Nintendo met de Wii een succesvolle aanval op het bejaardentehuis zou doen...



In de VS is het gebeurd; de Wii wordt in senioreninstellingen massaal gebruikt om de inwoners in beweging te houden.
Laten we hopen dat het in Nederland ook snel wordt ingevoerd. Dan hebben we in ieder geval iets leuks te doen als we bij opa en oma op bezoek gaan. Met dat gelul over vroeger 'toen alles beter was' of The Bold and the Beautifull hebben we niet zo veel.

DE Wii KOMT NAAR JE TOE DEZE ZOMER!

Kijk, dat noemen we karakter! Nintendo gaat een promotietoer houden voor een product dat op moment van schrijven helemaal niet verkrijgbaar is, namelijk de Wii.

In de maanden mei en juni zal Nintendo ongeveer vijftien plaatsen in Nederland aandoen met een boksring, waarbinnen toevallig en minder toevallig passerende consumenten kennis kunnen maken met de magische aantrekkingskracht van de Wii, een product dat op moment van schrijven helemaal niet verkrijgbaar is.

PROEVEN

Mensen die graag een Wii willen kopen maar er nog steeds geen hebben kunnen bemachtigen, mogen de boksring niet gebruiken om Nintendo-personeel in elkaar te rammen, maar wel om even te proeven van wat ze missen door de sporten uit Wii Sports te spelen. Daar schijn je dan ook nog eens een goodie mee te kunnen winnen, onder het mom van: beter iets dan niets.
Als je deze kans om eindelijk eens te spelen op de Wii (een product dat op moment van schrijven overigens helemaal niet verkrijgbaar is) niet wilt laten lopen, kun je naar www.nintendo.nl surfen om te zien of de Wii-boksring binnenkort ook in de buurt van jouw supermarkt wordt opgesteld.



PITTIG SCHERMPJE VOOR OPTIMAAL GAMEN

Dat BenQ goede monitoren maakt, was ons bekend maar dat ze ook nog eens in staat zijn om erg goede monitoren te maken die speciaal ontworpen zijn voor gaming, dat is nieuw voor ons

De FP241VW heeft een maximale resolutie van 1920 x 1200 en dat op een 24 inch scherm. Daarnaast heeft het ook nog eens een maximale videoresolutie van 1080p (1920 x 1080 pixels) en dat is uiteraard genoeg om heel veel next-gen games schitterend in beeld te brengen.

XBOX 360 HD-DVD SPELER

Het is verstandig dat Microsoft de Xbox 360 ten tijde van de release heeft voorzien van een DVD speler en niet heeft toegegeven aan de mogelijke drang zich aan een HD-DVD module te vergrijpen. Het incorporeren van gloednieuwe hardware brengt de nodige kosten en problemen met zich mee, getuige de release van de PS3.



Evengoed wil Microsoft nu toch de echte tech-freaks tegemoetkomen die, naast het afspelen van games, hun Xbox 360 en dikke HD scherm ook willen gebruiken om films in hoge resolutie te bekijken. Er zijn geen problemen met het plaatsen van 360 games op een gewone DVD, dus de HD-DVD speler zal puur en alleen dienen om films in de zes maal scherpere resolutie op jouw HD scherm te toveren.



INGEBOUWD?

Officieel zijn er geen plannen om een aangepaste versie van de Xbox 360 uit te brengen met een geïntegreerde HD-DVD speler. Evengoed denken wij dat het zeer waarschijnlijk is dat te zijner tijd zo'n versie wordt uitgebracht, mogelijk gecombineerd met een grotere harde schijf. De vraag is natuurlijk hoe lang nieuwe opslagmedia als HD-DVD en Blu-Ray mee zullen gaan, er van uitgaande dat we in de toekomst volledig afstand zullen doen van optische disks (een meer dan redelijke aanname).
De Xbox 360 HD-DVD speler zal dan ook vooral interessant zijn voor gebruikers die hun 360 ook gebruiken als mediacenter en deze als onderdeel van hun thuisbioscoopje hebben staan.
Een tweede vereiste om de HD-DVD speler interessant te maken, is de bereidheid de komende jaren films op HD-DVD aan te schaffen. Kortom; een leuke gadget voor een selecte groep.

PSP 'LITE' AANGEKONDIGD



We voelden het al een beetje aankomen. De games voor de PSP worden weliswaar steeds beter maar de verkoop van de handheld houdt niet over. En dat is natuurlijk zonde.
Vandaar dat Sony een verkleinde, opgepimpte PSP heeft aangekondigd. Wat kunnen we van de PSP 'Lite' verwachten. Handheld-expert Jeroen licht een tipje van de sluier op.

Veel meer dan afgaan op geruchten kunnen we op dit moment niet. Feit is wel dat Ray Maguire, directeur van de Engelse Sony-tak, onlangs liet weten dat Sony werkt aan een redesign van de PSP. Het ontwerp zal grotendeels hetzelfde blijven, met een even groot scherm, maar het gewicht zal gereduceerd worden. Ook zullen de laadtijden van de games aanzienlijk worden teruggebracht.
Verder wordt er nog weinig losgelaten over de PSP 'lite'. Zo is er nog geen bevestiging over het eventueel aanwezig zijn van flashgeheugen van minimaal 8 Gig. Ook zijn er geruchten dat het nieuwe ontwerp een touch-screen functie zou hebben en dat er een ingebouwde camera aanwezig zou zijn.
Of dat allemaal waar is valt te betwijfelen. Ik zet mijn geld op een lichtere, slankere PSP met ingebouwd geheugen en een batterijlevensduur die minimaal met een factor anderhalf verlengd is. Touch-screen lijkt mij geen optie, net zomin als een ingebouwde camera.
We wachten met belangstelling de komende E3 af.

Dankzij de HDMI input is het mogelijk om je PS3 er op aan te sluiten alsmede een Blu-ray- of een HD-DVD-speler.
Verder is het scherm uitgerust met VGA en analoog aansluitingen waardoor ie ook geschikt is voor je Wii en Xbox 360.

IDEALE INSTELLINGEN

Leuk al die aansluitingen, maar hoe speelt het?
Nou, dat gaat heel tof. De monitor vertoont geen enkele bewegingsonscherpte, ook niet als er bijvoorbeeld racegames op gespeeld worden. Zo hebben we heel wat rondjes Ridge Racer 7 afgewerkt zonder dat er trillingen of iets dergelijks optraden. Daarnaast heeft het scherm een aantal vooraf ingestelde gamemodes, waardoor je met één druk op de knop de meest ideale instellingen hebt voor een race of actiegame.



Toch zijn er twee minpuntjes te noemen: zo is de "voet" van de monitor ronduit lelijk, ennuuh 1149 euro is toch wel een boel geld voor een (uitstekende) monitor.

"WAT BETREFT FINAL FANTASY XIII ZIJN WE NOG AAN HET KIJKEN OF HET EXCLUSIEF MOET ZIJN."

Wil Sony überhaupt nog exclusieve games hebben? Baas Sony Frankrijk.

POWERSPY

- Sony deed onlangs een paar leuke uitspraken. Volgens Sony Europa-baas Harrison is Europa voor Sony de meest belangrijke markt. Aaah, vandaar het half jaar lang durende uitstel!
- Ook meldde de baas van Sony UK dat de negatieve pers over de 'hoge prijs' van de PS3 te wijten was aan de "luiheid van diezelfde pers". Een negatief verhaal is volgens hem leuker om te vertellen dat een goed geïnformeerd verhaal.
- De Powerspy kan die stelling van harte onderschrijven. De vaak slecht onderbouwde roddels uit deze rubriek vormen een van de populairste onderdelen van de PU.
- Deels moet de Powerspy, Sony ook serieus gelijk geven. Ook in Nederland maakt de mainstream pers er weer een potje van. Overal roept men dat de PS3 duurder is dan de Xbox 360. En dat klopt, als je alleen naar de prijs kijkt.
- Maar een goede verklaring zie je nergens. Namelijk dat het een bewuste keuze van Sony is om de Blu-ray speler er vast bij in te stoppen. En dat de harde schijf veel groter is. En dat PS3 Home gratis is. Als je dit alles aan de Xbox 360 koppelt, dan verschillen de prijzen niet of nauwelijks.
- Ook hoor je nergens het verhaal dat Sony haar consoles altijd voor een jaar of acht à tien in de markt zet. De Xbox werd na vijf jaar al weer gekilled door Microsoft.
- Kijk, de Powerspy vindt niks leuker dan iemand dissen. En Sony is momenteel een gewillig slachtoffer door de vele stomme uitspraken die ze doen, maar je moet de materie wel begrijpen.
- En dit soort suffe pers nekte de Dreamcast een jaar of wat terug ook al. Iets waar de Powerspy nu nog verdrietig over kan worden.
- Ken je die mop van Jurjen die voor een Nintendo perstrip naar Vancouver ging?
- Hij ging niet.
- Onze kale man uit Assen zal in deze PU zelf uitleggen waarom. De Powerspy kan al verklappen dat hij een dergelijk verhaal niet had kunnen verzinnen.
- Overigens vindt Jurjen Nintendo nog steeds leuk.

lees verder op pagina 16

POWERSPY

- Epic zal geen exclusieve game voor de PS3 gaan maken. Niet omdat ze het een flut console vinden, maar gewoon omdat het te laat is om dat te doen. Volgens Epic-baas Marc Rein duurt het een jaar of twee voordat je een 'kick-ass' game klaar hebt en tegen die tijd zijn er honderden topgames voor de console van Sony uitgekomen.
- "Of Sony moet ons flink wat do gaan geven", aldus Marc Rein. Helaas schijnt het dat er al een bedrijfje in Amsterdam bezig is met het maken een hele vette exclusieve shooter. Dus dat schip met geld zal het huisje van Epic wel voorbij varen maar dat zal geen ramp zijn na het mega-succes van Gears of War.
- De PS3 en porno, het blijft allemaal een beetje lastig. Op de vraag aan Sony Europa baas Harrison of porno in PS3 Home ook een echte plek gaat krijgen, antwoordde de man dat de avatars niet met elkaar kunnen seksen. Toen de interviewer van de site Eurogamer.net doorvroeg of je dan wel mensen kon uitnodigen om samen natuurfilms te kijken (of naar elkaar te kijken via een camera) werd Harrisson een beetje pissig en riep hij dat Home en het internet gemaakt zijn voor veel leukere en belangrijkere dingen dan seks.
- Eeeh, heeft de Powerspy hier iets gemist. 'Internet','mannen', 'belangrijk'. Volgens mij staat daar op nummer 1. 'Seks', nummer 2. 'Neuken, pijpen, beffen' en nummer 3. 'Carmen Electra naakt'.
- Vergeleken bij de winkeliers in Italië zijn de mannen van PU een stelletje mietjes. Op het feest in Hotel Arena werd de eerste PS3 drie minuten voor twaalf al verkocht. Whoehoe. Stoer!
- Nee, dan de winkels in Italië. Die begonnen gewoon doodleuk drie dagen voor de officiële launchdatum met de verkoop. Toen een winkel de actie opstartte, volgde de rest in totale paniek.
- Hoe heet dat oude Nederlandse spreekwoord? 'Als de eerste PlayStation 3 over de dam is, volgen er meer.'
- Er zijn inmiddels in Halo 2 4.750.000 gamertags aangemaakt en meer dan 670.000.000 potjes gespeeld.
- Dat is een hoop vrije tijd bij elkaar.

DE PLAYSTATION 3 IS ER

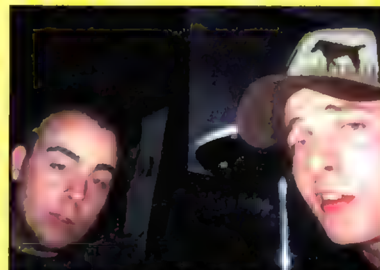
EN WE HEBBEN HET GEVIERD

23 Maart jongstleden was het dan zover: na een vertraging van een half jaar was de PS3 er dan eindelijk. En omdat wij vinden dat er in Europa te weinig gebeurt met zo'n vette launch (dat in een rijtje voor de winkel staan, kennen we nu wel) organiseerden we zelf een party. Want te laat of niet te laat, PlayStation heeft veel voor de groei van de game-industrie betekend en dus zijn we blij dat ze ook in ronde drie meedoen.



Optreden van een onverstaanbaar goed duo.

Free Record Shop, Samsung, Hi en Hertz waren zo vooruitstrevend om fondsen te doneren zodat we het feest konden organiseren. En dat waarderen we, want Free had het natuurlijk ook in haar eigen winkels kunnen doen. Maar ze zagen gelukkig in dat gamers meer willen dan in een rij staan. Gamers willen gamen.



Als je Maarten en Mischa (Powerweb) niet zou kennen, zou je denken dat dit aan het eind van de avond was.



We hebben Ed een half uur bezig gezien om van heel dichtbij dit T-shirt te lezen...



Boris heeft zoiets van: 'daar steek ik m'n rietje niet in'.

Als het aan ons ligt, komen er meer van dit soort feestjes, en we hadden het graag ook gedaan voor de Wii en Xbox 360. De tijden lijken er rijp voor. Gamen is groot, gamen leeft en dat zien steeds meer bedrijven in, zie ook onze Gameplay. En dus zal de gamersparty van 22 maart zeker niet de laatste zijn...

En dat gaven we ze op 22 maart in de hippe Amsterdamse club Hotel Arena. Binnen twee uur waren de 400 kaarten via het internet vergeven. Deze happy gamers konden vrij spelen op demopods, aan competities meedoen en genieten van optredens van The Opposites en Jiggy Dje. Twee man gingen zelfs met een gratis PS3 naar huis.



Jokko (ex-Powerweb) maakte een hele flauwe grap. Iets over Pleestation drie...



Muriëlle met het Powerweb zooitje.

"IK HEB DE LAATSTE VIJFTIEN JAAR GEEN ENTREE MEER HOEVEN TE BETALEN IN DE PLAATSELIJKE DISCO EN MIJN DOKTER GEEFT ME ALTIJD 75 % KORTING BIJ ELKE BEHANDELING."

Joe 'Kane' Kucan profiteert van z'n bekendheid vanwege Command & Conquer.

HET OFFICIELE PLAYSTATION 3 LAUNCH EVENT

Sony gaf zelf natuurlijk ook een feest om de komst van hun nieuwe baby te vieren. Waar, wanneer en hoe het was, weten we niet meer. Dat zal wel te maken hebben met het feit dat de drank gratis was. De foto's bekijkend hebben we in ieder geval weer flink geoefend met onze favo hobby 'gekke bekken trekken naar het vogeltje'.





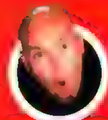
POWERSPY

- In het kader van 'de meest overbodige pers-uiting van de maand', kwam Bethesda met het bericht dat 'Oblivion niet uitkwam op de Wii, maar dat men het platform wel heel erg tof vond'.
- Da's toch zo'n beetje als 'je bent echt mijn beste vriend, maar je kan in de stront zakken met je verjaardagspartijtje'. Zeg dan niks! Of maak een andere Wii game.
- Valve, toch niet de minste speler in de PC-bizz, heeft ongenadig hard uitgehaald naar Microsoft.
- Volgens de makers van Half-Life 2 is Microsoft niet helemaal zuiver bij het pushen van de Games for Windows brand. Volgens hen gaat het niet zo zeer om het promoten van goede PC-games maar meer om het pushen van Vista. Het platform dat je nodig hebt om nieuwe GfW-games af te kunnen spelen.
- De Powerspy durft zich in deze niet vrij te spreken. Hij wil zijn PC graag virusvrij houden om nieuwe Powerspy's te kunnen maken. Maar het is natuurlijk wel een feit dat je Vista nodig hebt om te kunnen gamen.
- En voor Vista kun je bijkans een PS3 kopen. En die is te duur zegt de media, dus…
- Aan de andere kant, is de PC min of meer een Windows-platform en dankzij dat platform verdient Valve bakken met doekoes.
- Een ander oud Nederlands gezegde stelt dat je nooit in je eigen stal moet schijten.
- Commodore is weer terug in de gamescene. En wel als leverancier van kloeke game-PC's.
- De Powerspy is puur uit nostalgische overwegingen fan van deze PC's. Hoewel hij terdege beseft dat de naam 'Commodore' de huidige generatie net zoveel zegt als de 'relativiteitstheorie' de gemiddelde PU-redacteur.
- De politie in Engeland gaf naar aanleiding van de PS3 launch advies aan de winkeliers die op de avond voorafgaand aan de launch een feest wilden geven. Ze moesten extra beveiliging inzetten om eventuele diefstal tegen te gaan.

lees verder op pagina 18

POWERSPY

- Ook wij hadden extra bouncers ingezet in Hotel Arena. Maar er gebeurde niks. Niet één werd gestolen.
- De Powerspy vraagt zich eigenlijk af of dit nu wel goed nieuws is voor Sony…
- Echt gebeurd. Snoop Doggy Dog was onlangs in ons land voor een paar optredens. De rapper verbleef in het NH-hotel en wilde op zijn kamer met zijn Xbox 360 gaan spelen en had zijn console aan de TV gekoppeld. Helaas voor hem deed de 360 het niet, aangezien het een Amerikaanse console was en die ondersteunen NTSC en geen PAL.
- Gelukkig voor Snoop bleek de broer van oud PU'er Ruben in het hotel te werken en die belde daarop even de Gamekings-redactie. We hebben mister Snoop geadviseerd een nieuwe Xbox 360 te kopen. Kabeltjes zoeken is niet iets voor een wereldberoemde rapper en bovendien heeft hij toch genoeg geld.
- Wij durven het al lang niet meer te zeggen (op het gevaar van rituele verbranding) maar Microsoft doet het wel. Volgens een Amerikaanse medewerker van het bedrijf is de doelgroep voor de Wii en de Xbox 360 niet hetzelfde. De Wii is namelijk voor kids.
- 'Zo gauw iemand 14 jaar wordt, wil hij of zij iets anders dan de nieuwe console van Nintendo'.
- De Powerspy voelde zich altijd al jong, maar 14…
- Er komt dus een nieuwe Xbox 360: een zwarte, met een HDMI-port en een 120 Gig dikke harde schijf. Voelen wij hier een sneer naar de PS3…, zwart, grotere harde schijf, HDMI voor mogelijk 1080p…



COMMENTAAR

Het is onder gamebeschrijvers en aanverwanten mode om over EA te zeiken. Ik doe daar zelden of nooit aan mee. Electronic Arts maakt overwegend spellen die niet voor mij gemaakt zijn, dus voel ik me niet zo geroepen daar iets over te zeggen. Ik houd niet zo van realistische sportspellen, dus de helft van hun releases laat ik sowieso al schouderophalend passeren. Af en toe speel ik eens een filmlicentiespel, en daar vermaak ik me dan wel een tijdje mee.

DE BIJL

Het is onder gamebeschrijvers en aanverwanten mode om Ubisoft de hemel in te prijzen. Daar doe ik wel eens aan mee. Bijvoorbeeld in de aanloop naar de lancering van de Wii. Waar andere ontwikkelaars liever even de kat uit de boom keken, stak Ubi de nek uit door tegelijk met de Wii een hele sloot titels te lanceren.
Uiteindelijk bleken het vooral matige tot ronduit slechte ports. Slechts twee titels leken werkelijk toegespitst op de nieuwe mogelijkheden van de Wii. De ene was matig, en de andere ook.
Tja, als je je nek uitsteekt, moet je de bijl niet vrezen.

VERRASSINGEN

Nee, dan EA. Zoals verwacht kwam ook Electronic Arts met de overbekende realistische sportspellen en andere verplichte schappenvullers naar de Wii. De handelswijze was zo voorspelbaar dat het eigenlijk niet eens opviel. Oh goh, er liggen ineens allerlei sportspellen en licentietitels voor de Wii van EA in de schappen, wat een verrassing!

Wat mij wel verraste was de aankondiging van SSX Blur. Nee, geen port van SSX3 of zo, maar een heuse nieuwe versie van de geroemde franchise, helemaal toegespitst op de mogelijkheden van de Wii controller en vormgegeven naar de smaak van het traditionele Nintendo-publiek.
Volgende verrassing: MySims! Geen zoveelste port van het PC-georiënteerde Sims-gebeuren maar een heuse nieuwe uitvoering van de grondgedachte achter het concept, aangevuld met allerlei typische Nintendo-elementen om bij de kieskeurige doelgroep in de smaak te vallen.

BLOBBERBEEST

Uitprobeersels? Toevalstreffers? Dat lijkt mij niet. Daarvoor zijn de dingen te goed uitgewerkt en te naadloos aansluitend op de beleving en voorkeuren van de Nintendo-gamer. Hier is over nagedacht. Door iemand met verstand.
Geloof mij: met dingen als SSX Blur en MySims gaat EA scoren. En misschien ook wel met die mysterieuze derde Nintendo-publiek-pleasende game die EA onlangs presenteerde: Boogie, een dans-en-zing-spel met in de hoofdrol een mollig roze blobberbeest.
Het is zo eenvoudig jongens! Zet gewoon een mollig roze blobberbeest op het podium, en scoren maar!

STOPPEN MET ZEIKEN

Het is onder spelontwikkelaars en aanverwanten mode om over Nintendo-systemen te zeiken. Dat alle grote hits op die systemen van Nintendo zelf afkomstig zijn, en dat derde partijen dus weinig kans maken op die systemen te scoren. Misschien moeten ontwikkelaars eens stoppen met zeiken en hun energie investeren in spellen die zich qua kwaliteit, originaliteit en creativiteit kunnen meten met de games van Nintendo. Zoals EA dat sinds kort blijkbaar doet, onder meer met een mollig roze blobberbeest.
Met zulke vondsten volgt het scoren automatisch, daar ben ik van overtuigd.

JURJEN

TOP VIJF: DE BESTE ROZE BLUBBERBEESTEN ALLER TIJDEN!



5. BOOGIE
Hij komt net kijken, maar deze lookalike van Patrick (van Spongebob) mag al meteen een stukje meedansen met de grote jongens.



4. JIGGLYPUFF
Niet de enige roze Pokémon maar wel de eerste, en de leukste, en de liefste.



3. BIRDO
Het is erg moeilijk om niet geil te worden als je naar een plaatje van Birdo kijkt. Probeer het maar eens!



2. BARBAPAPA
Hij is misschien geen spelfiguur maar in een rijtje roze blubberbeesten mag Barbapapa toch echt niet ontbreken.



1. KIRBY
Al een jaar of dertien slikken wij alles wat Kirby zuigt, en wij hebben er onze maag nog lang niet van vol!


DE NIEUWE
POWER UNLIMITED
AGENDA
EDITIE 2007-2008
€ 10,95*
VOOR ABONEES
€ 8,50*
POWER UNLIMITED
2007 AGENDA 2008
MIS 'M NIET!
*(EXCL. VERZENDKOSTEN € 1,50)
BESTEL 'M NU OP
WWW.POWERUNLIMITED.NL/SHOP


qantm
COLLEGE
AMSTERDAM
Game education taken seriously
SCHOOL FOR GAME
DESIGN AND DEVELOPMENT
Diploma of Interactive Entertainment:
Intensive, theoretical and practical education programme.
18 months, full time. Lessons in English.
Next Commencement; October 2007
New! the QANTM Weblog
http://weblog.qantm.nl
Johan van Hasseltweg 31
1021 KN Amsterdam
+31 (0)20 4 350 650
info@qantm.nl
Order a free brochure package on our website:
WWW.QANTM.NL

MYSIMS





Net nu je dacht dat alles wel gedaan was rond De Sims, kondigt Electronic Arts met gepaste trots MySims aan. De Japanse anime-look spreekt direct tot de verbeelding maar MySims wil veel meer zijn dan een liefelijk ogende Wii variant op de bekende Sims gameplay. Jan ging op onderzoek uit...



Het nieuws rond MySims komt niet als een grote verrassing. Het succes van de Mii's van de Wii, Sony's aankondiging van PS3 Home, de enorme groei van de online community... Het zelf creëren van alter ego's, in welke vorm dan ook, is populairder dan ooit.
Toch is het opmerkelijk dat EA niet gaat voor het snelle succes door bestaande Sims gameplay naar de Wii over te zetten maar met een unieke Sims game komt, en dat zou godbetert een keertje tijd worden ook!

KIDDY KOPIE?

Een vluchtige blik op de kleurrijke screenschots en koddige personages op deze pagina's en je bent al snel geneigd te denken dat je hier met een cartooneske, kiddy versie van De Sims te maken hebt. Of dat het personeel van Electronic Arts pas recentelijk Animal Crossing heeft ontdekt en eens flink aan het kopiëren is geslagen.
Daar zit in beide gevallen wel iets in maar EA verdient meer krediet dan dat. MySims heeft namelijk meerdere laagjes en tilt het customizen en het zelf ontwerpen van personages en items op bepaalde vlakken naar een nieuw niveau.

BALKENENDE

Maar laten we bij het begin beginnen. Er mogen dan geen honden, eenden en katten als personages door het beeld huppelen, de kleine, lachende aaibare poppetjes van MySims met hun grote hoofden en grote ogen zijn wel degelijk gecreëerd naar Japans voorbeeld.
Het verhaal achter MySims is als volgt: spelers keren terug naar het stadje van hun grootouders. Het stadje is een tikkie in verval geraakt en aan de speler de taak de boel op te vrolijken, nieuwe vrienden te maken, meer inwoners naar de stad te lokken en allerhande opdrachten uit te voeren.
Het creëren van je eigen Sim is even eenvoudig als uitgebreid. De grote hoofden en kleine lijfjes ogen simplistisch maar door de veelvoud aan mogelijkheden kun je letterlijk een anime versie van iedereen maken. Van Jan-Peter Balkende tot een Madonna look alike, van je opa tot je kleine nichtje.
Niet alleen uiterlijke kenmerken, ook de kledingstijl, tonnen accessoires en zelfs verschillende stemmen kun

> **"MYSIMS KON WEL EENS EEN HELE GROTE WORDEN. IN JAPAN MAAR OOK IN DE REST VAN DE WERELD."**





PINKY STREET

EA brengt haar Sims games overal ter wereld uit, en dus ook in Japan. Dat daar de verkopen minder goed zijn dan in de rest van de wereld zal niemand verbazen.
Toch wil EA ook in Japan scoren en daarom lonkt MySims des te openlijker naar het land van de rijzende zon. Sterker, de personages uit MySims zouden zijn gemodelleerd naar de jeugdige Japanse mangapoppetjes van Pinky Street, van het Japanse bedrijf Vance Project.
De gelijkenissen zijn treffend zoals je kunt zien aan nevenstaand plaatje. Check ook www.pinky-street.com en
www.mr-hobby.com/vance/figures/index.html



je je MySim meegeven. Teamleden van de game hebben op die manier al MySims varianten op bekende game- en filmkarakters gemaakt, bijvoorbeeld uit Star Wars of Final Fantasy.
MySims biedt in ieder geval meer mogelijkheden dan Nintendo's eigen Wii, zonder dat je uren bezig bent om je alter ego in elkaar te knutselen.

SIMS CROSSING

Over knutselen gesproken; je kunt in MySims je eigen huis, meubeltjes en andere voorwerpen maken. Door te kiezen en te stoeien met blokken, driehoeken, cilinders en die naar eigen inzicht op een grid te plaatsen, bepaal je zelf hoe jouw huis, bed en bank er uit komen te zien, in plaats van dat je uit een door ontwikkelaars voorgebakken uitzet kiest.
Hoe verder je komt in de game en hoe meer opdrachten je volbrengt, hoe meer blokken en bouwopties tot je beschikking komen waarbij de Wii-mote als een beitel, draaischijf, penseel en boetseertafel tegelijk werkt. Uiteraard zijn de verschillende bouwblokken wel vooraf gemaakt, maar de speler is vrij om naar hartelust en eindeloos te combineren.
Naast je eigen huis, moet je verschillende winkels en huizen voor inwoners maken. Bijvoorbeeld een pizzarestaurant voor een Italiaanse kok of een laboratorium voor een gekke professor. Dit alles om het stadje van je grootouders nieuw leven in te blazen.

HARVEST PINATA

Al spelende, leer je steeds nieuwe inwoners van het stadje kennen en stapelt opdracht zich op opdracht. Je maakt vrienden en misschien wel vijanden, maar het is aan jou wie zich in de stad vestigt. Onvriendelijke of chagrijnige MySims kun je de stad doen verlaten.
De keur aan opdrachten beginnen simpel maar vragen gaandeweg meer combinaties. Zo is het kweken van zonnebloemzaadjes niet zomaar gedaan. Eerst dien je een tuintje te hebben, zaad te planten, je plantjes water te geven enzovoorts. Naast Annimal Crossing huisvest MySims duidelijk ook invloeden van Viva Piñata en Harvest Moon.

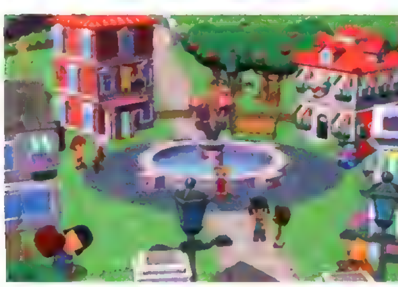
ONLINE

Mijn eerste (vroege) indruk van MySims is dat het geheel oogt als een frisse, nieuwe en slimme aanpak van de bekende Sims gameplay in een aaibaar anime jasje. Als EA nu ook online de boel op orde weet te krijgen, en interactie met spelers van vlees en bloed onderling in de game integreert... dan kon MySims wel eens een hele grote worden. In Japan maar ook in de rest van de wereld.















MYSIMS OP DS

Over de DS versie is nog vrijwel niets bekend. Ook is er nog geen beeldmateriaal beschikbaar. Toch wisten we het volgende boven tafel te halen.

- In plaats van de tachtig personages in de Wii versie, heeft de DS versie er een slordige dertig.
- De DS versie kent minigames waaronder vissen.
- De stylus maar ook de microfoon worden uitgebreid benut.
- In plaats van in een stadje, speelt de DS versie zich af rondom een vakantiepark waar spelers toeristen naartoe moeten lokken en gasten dienen te vermaken.



DE SIMS 3

Op 3 november 2006 heeft EA Games officieel aangekondigd dat de ontwikkeling van SimCity 5 en De Sims 3 is gestart. Volgens EA's chief financial officer Warren Jenson zou De Sims 3 in het fiscale jaar 2009 het licht moeten zien; hetgeen betekent dat het spel dus best al laat 2008 uit kan komen.
Hoe dan ook, men heeft best nog even de tijd om een zwik add-ons voor De Sims 2 te releasen...

The Sims 3

VERWACHTING

MySims is eindelijk weer eens een third-party game die speciaal voor Nintendo's platform gemaakt wordt. Geen slap aftreksel van een bestaande game alleen dan met Wii besturing, maar een concept op maat gesneden voor de Nintendo spelcomputer(s) en hun doelgroep. De combinatie van Animal Crossing, De Sims en de unieke Wii besturingsmogelijkheden heeft dan ook de potentie om als winnende formule uit te bus te komen rollen.

+ Speciaal voor de Wii en DS ontworpen.
+ Speelt in op de populaire trend van zelf ontwerpen.
+ Look & uitstraling.
− Nog met geen woord gerept over online mogelijkheden.
− Hoe lineair wordt de gameplay?


JAN

MYSIMS
Wii / DS
ELECTRONIC ARTS
HERFST 2007

COLIN MCRAE

De Colin McRae franchise slaat een nieuwe weg in. In plaats van de 'point tot point' races uit de eerdere delen, krijgen we in Colin McRae Dirt een heel scala aan race-evenementen voor de kiezen. Wij stuurden natuurlijk Ed, de zelfbenoemde "ontdekker" van de Colin McRae serie, naar het Britse hoofdkwartier van Codemasters. Benieuwd of zo'n oude man al die veranderingen nog wel trekt...



Als je tegen deze wagens rijdt, is het af en toe net of je struikelt over iemand met te lange benen.



Codemasters' headquarter, dat toen ik er in de jaren negentig van de vorige eeuw voor het eerst kwam nog een soort van boerderij was, bestaat inmiddels uit meerdere gebouwen. Logisch want er werken vele honderden mensen aan uiteenlopende titels als DTM RaceDriver, LMA Manager, Micro Machines, Maelstrom tot Lord of the Rings Online aan toe.
Om het Colin McRae team te ontmoeten, moesten we naar een bijgebouw waar zo'n zeventig man al anderhalf jaar bezig zijn aan een game waar Codemasters hoog op inzet. Ik heb even op de achterkant van een bierviltje een grove berekening gemaakt, en ga er maar vanuit dat je voor de euro's die in deze game zijn gestoken, een subtopper in de eredivisie een jaartje draaiende kan houden.
Allereerst kregen we een rondleiding langs de bureaus van de verschillende medewerkers aan de game, een rondgang die zelfs een ouwe rot als ik imponerend vond.
Ik zal jullie de details besparen maar illustratief was dat we in een donker hoekje van de studio twee moeilijk kijkende kereltjes aantroffen die al maanden bezig bleken te zijn met... de blaadjes aan de bomen! Niemand zal er ooit één seconde aandacht aan schenken als ie aan het racen is, maar het toont het perfectionisme dat in alle facetten van deze game tot uiting komt.

NIEUWE OPZET

Na een gesprekje met Colin zelf (een topgast overigens) die (natuurlijk) zeer enthousiast vertelde over het spel, mochten we ook nog even proeven aan de game zelf, maar voor ik jullie daar iets over vertel, eerst iets over de opzet van Colin McRae Dirt.
De naam Dirt in plaats van "5", symboliseert de compleet nieuwe opzet van het spel. Waar het vroeger alleen om rallyrijden draaide en je voornamelijk in je eentje bezig was je beste tijden te verbeteren, is er nu een uitgebreid arsenaal aan racemogelijkheden, waarin je vaak tegen meerdere tegenstanders tegelijk strijdt.
Zo is daar de Hill Climb, een race bergop, waarin je onder andere de wereldberoemde Pikes Peak zult moeten overwinnen. In Rally Raid rijd je in four wheel drive trucks à la Hans Stacey in Parijs-Dakar. Rally Cross is een mix van korte, afwisselend modderige en geasfalteerde circuits met zeven opponenten en in Cross Over race je op soortgelijke banen met z'n tweeën waarbij je over en onder elkaar doorrijdt, zoals we dat kennen van de special events in vorige Colin McRae delen. Natuurlijk is er ook nog Rally Championship dat met Time Trial, Single Race, Single Event en Championship een soortgelijk aanbod kent als we gewend waren. De opzet is echter wel anders omdat je nu via een piramidestructuur steeds een laag van events moet afwerken om zo een smallere laag van events daarboven te unlocken totdat je uiteindelijk 'de top' bereikt. Onderweg kun je prijzengeld winnen om betere auto's te kopen of je huidige racemonster nog sneller te maken.

ZELF SPELEN

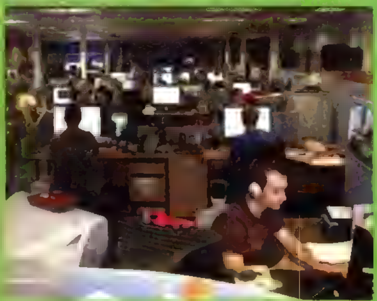
Na een diarree aan info (ik kan jullie op deze pagina's nog niet een kwart vertellen) mochten we dus ook nog even zelf racen.
Tot mijn teleurstelling bemerkte ik dat Scandinavië, en met name mijn favoriet Finland, ontbreekt maar je krijgt er heel veel voor terug.
De truckraces vond ik niet de meest boeiende omdat het allemaal toch vrij langzaam gaat maar de races in het zogenaamde CORR Offroad Championship waren tof. Het is een totaal andere discipline met springerige, strak sturende buggy's met van die wijduitstaande wielophangingen, waardoor je het gevaar loopt in elkaar verstrengeld te raken met je banden. De wagentjes reden echt heerlijk en de races waren lekker hectisch.
Ook speelde ik een Cross Over race die gewoon goed in elkaar stak. Oudgedienden kennen die special events nog wel waarin je het op korte bochtige (meestal) asfaltcircuits opneemt tegen één opponent die echter wel op een andere baan rijdt. Soms kruizen de tracks elkaar en zie je je tegenstander rijden als die tenminste ongeveer even snel is al jij.
Qua echt rallywerk was er nog niet veel voorhanden. Ik racete in Japan op een door regen spekgladde track



Oeps, zo zie je maar; deze jongens heb ik niet eens genoemd in m'n artikel.

DETAILS

Ik heb 't in m'n artikel over twee gasten die zich alleen maar bezighouden met de bomen langs het circuit, maar zo zijn er meer specialisten voor deze game aan het werk.
Tijdens de rondleiding troffen we ook iemand die minutieus bezig was met het dashboard van een Fiat uit de jaren zeventig (ook met dit soort auto's kun je racen). Hij liet ons een foto zien van het daadwerkelijke dashboard zoals dat ooit in de auto zat en hoe het er in de game uitzag. Er was geen verschil.
Tekenend voor het detail in de game vond ik ook de bijrijder in de rally's die niet alleen zichtbaar z'n aanwijzingen geeft vanaf z'n blocnote maar die je ook echt de blaadjes ziet omslaan als hij z'n zegje gedaan heeft.



DIRT



Colin McRae Di... uuh Sand!



en vond de wagen nog behoorlijk instabiel. Een van de meegereisde collega's had er echter beduidend minder moeite mee dus dat heeft misschien gewoon met ouderdom te maken. Ook de track in Australië beviel me allerminst maar toen ik, net voordat dit artikel naar de drukker ging, nog even de previewdisk van Dirt kon bekijken, zag ik dat dit circuit niet meer aanwezig was, waaruit ik concludeer dat ook de ontwikkelaars inzagen dat hier nog heel veel aan geschaafd moet worden.

ZOU KUNNEN...

Ik noemde net de previewdisk die op het aller-allerlaatste moment op de redactie binnenkwam; ik heb er even aan gesnuffeld maar er was helaas geen tijd meer om er uitgebreid mee te spelen.
In de gauwigheid heb ik wel kunnen checken dat het circuit in Japan wat minder glad was gemaakt en ook sommige andere tracks wat beter getuned waren dan ten tijde van de perstrip.
Maar deze spread heet niet voor niets een First Look want ik heb te weinig kunnen spelen om met name over het rijgedrag van de auto's een goed oordeel te kunnen vellen. Ook hebben de mannen van Codemasters op moment van schrijven nog zo'n dikke drie maanden te gaan en ik weet uit ervaring dat juist die laatste maanden worden gebruikt om het weggedrag van de auto's te perfectioneren. Gezien de ervaring van dit enorme team kunnen we daar wat mij betreft alle vertrouwen in hebben.
Duidelijk is in ieder geval al wel dat Colin McRae Dirt een compleet andere game is geworden dan zijn voorgangers. Je zou het wellicht kunnen omschrijven als een mix van Colin, DTM en Gran Turismo. En als alles inderdaad zo goed wordt uitgewerkt als het zich nu laat aanzien, dan zou dit wel eens de racegame kunnen worden die alle andere racegames overbodig maakt.



Geen Zweden meer, dan is een Saab slechts een schrale troost.



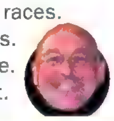


En ik weet dat daar een heel mooi dashboard inzit.

VERWACHTING

Colin McRae Dirt richt zich niet meer alleen op de rallyliefhebbers maar levert een compleet aanbod aan race-events. Als uiteindelijk blijkt dat het een niet ten koste is gegaan van het andere, dan hebben racefans goud in handen.

+ Compleet aanbod aan races.
+ Waanzinnig veel details.
+ Honderd spelers online.
- Scandinavië ontbreekt.



ED

COLIN MCRAE DIRT
XBOX 360 / PS3
CODEMASTERS
EIND JUNI 2007 - PS3 SEPTEMBER 2007

EMPIRE EARTH III

De Empire Earth serie is nooit echt massaal doorgebroken. Jan hoopt dat drie keer scheepsrecht is.

JAN VEROVERT DE AARDE



De Empire Earth serie is een succesvolle serie die uitgever Vivendi geen windeieren heeft gelegd maar toch heeft de game nooit de enorme populariteit bereikt als die van genregenoten Age of Empires, WarCraft, Command & Conquer en Total War.
Met deel drie probeert ontwikkelaar Mad Doc door te breken naar een groter publiek en daarvoor gaat de serie op diverse manieren op de schop.
De basisprincipes van de Empire Earth-serie blijven wel gehandhaafd. Nog steeds evolueer je met je gekozen factie door de eeuwen heen (van prehistorie naar verre toekomst) en je oorlogsmachine en eenheden evolueren mee.
Deze Civilization meets Age of Empire + Rise of Nations gameplay is een leuke en interessante mix maar gelukkig heeft de game wel een eigen gezicht.

HOU VAN JE UNITS

De stijl van dit derde deel heeft wel wat weg van WarCraft III waarbij de eenheden groot in beeld komen en tegelijk een tikje cartoonesk zijn vormgegeven. Hierdoor zijn de verschillen tussen de diverse strijdende soldaten duidelijker zichtbaar, ook al zijn er zo'n vijfhonderd eenheden tegelijk op het scherm te zien.
Het is altijd goed wanneer eenheden persoonlijkheid hebben. Dat betekent dat je meer van ze gaat houden en je ze niet gedachteloos als kanonnenvoer inzet.



WERELDHEERSCHAPPIJ

Er zijn behoorlijk wat inhoudelijke vernieuwingen waarbij de makers te werk zijn gegaan volgens het principe "minder is meer". Geen tientallen eeuwen waar je doorheen evolueert en ook geen veertien volken meer met allerlei in theorie verschillende technieken en wapens. Het overweldigende (en daardoor voor sommigen onoverzichtelijke) karakter van EE II is hiermee verdwenen.
In EE III begin je met drie facties – West, Middle East en Far East – en afhankelijk van de keuzes die je maakt tijdens het ontwikkelen van je volk, krijg je verschillende kampen.

De verschillen tussen de drie hoofdkampen zijn veel groter, zowel qua look als feel. Met deze units trek je ten strijde in de hoofdmode van de game: World Domination om land voor land de Aarde te trachten te overheersen.
De realtime battles en basis-bouw gameplay wordt afgewisseld met toegankelijke turn-based actie waarbij je spioneert en diplomatiek handelt, hetgeen impact heeft op het knokken erna (bijvoorbeeld in de vorm van bonusunits, meer resource enzovoorts).
Ook kun je tijdens de reguliere gameplay optionele queesten volbrengen om bijvoorbeeld op goede voet te komen met een stam of sneller een nieuwe technologie te ontdekken. Het staat je volledig vrij om deze, random gegenereerde queesten te doen.
Of het allemaal genoeg is om significant meer zieltjes te gaan winnen kan ik je over een paar maanden vertellen...

> "HET IS ALTIJD GOED WANNEER EENHEDEN PERSOONLIJKHEID HEBBEN."





GEEN DIRECT X10



Empire Earth III ondersteunt geen DirectX 10. Niet zo vreemd aangezien de game al achttien maanden in ontwikkeling is en het aantal spelers in het bezit van een PC met een DirectX 10 grafische kaart nog relatief gering is op het moment dat de game verschijnt.
Neemt niet weg dat het spel er prima uitziet met mooie water, licht en schaduweffecten, scherpe texturen, een opvallend bont en fel kleurenpalet en gedetailleerde eenheden en gebouwen.

VERWACHTING

Mad Doc heeft ingezien dat voor Empire Earth III een andere koers gevaren moest worden. De uiterlijke stijl is direct al een goede verandering en ook inhoudelijk ziet EE III er vermakelijk uit.

- \+ Less is More.
- \+ Nieuwe Stijl.
- \+ Verover de wereld mode.
- − Hardcore EE fans zullen niet alle nieuwe designs kunnen waarderen.
- − Heb ik nu voor niks die hele dikke 3D kaart in mijn PC geduwd?

JAN

EMPIRE EARTH III
PC
MAD DOC SOFTWARE / SIERRA / VIVENDI
ZOMER 2007

STUNTMAN: IGNITION

Toen de eerste Stuntman op de PS2 verscheen, was Maarten net een jaartje zindelijk en krijste hij de boel bij elkaar als ie z'n zin niet kreeg. Dat laatste is nog steeds het geval en hij wou zó graag Stuntman: Ignition checken dat we het 'm niet durfden te weigeren. [Mocht Maarten ergens in het artikel beweren dat hij 't eerste deel zelf gespeeld heeft, neem dat dan met een korreltje zout].

MAARTEN IS WEL IN VOOR EEN STUNTJE

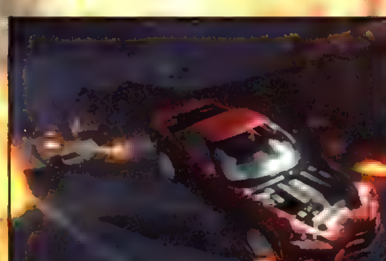
Jongens, wat heb ik ooit gevloekt en gescholden op Stuntman. Sommige scènes van die oude PS2 game waren zo moeilijk dat je aan de gang blééf. Maar als je het dan uiteindelijk haalde, voelde je de opluchting, de bevrijding en de beloning was daar: een nieuwe set, een nieuwe uitdaging [Yeah, right...- Ed].

HOLLYWOOD

Stuntman: Ignition is in dat opzicht niet anders dan z'n voorganger. Je zit in een voertuig (afhankelijk van de scène) en je moet door een filmset scheuren langs een opeenstapeling van hindernissen.
De game bestaat uit zes verschillende Hollywood producties met elk zes verschillende scènes. Ik mocht in San Francisco drie scènes spelen uit de 'films' Overdrive en de sci-fi film Aftershock.
Het verrassende element bij die laatste film is dat situaties plotseling veranderen doordat bijvoorbeeld een brandende vuurbal het wegdek voor je compleet aan gort slaat. Dan is het een kwestie van snel reageren en het draaiboek vervolgen.

NET ALS IN DE FILM

In de film Overdrive dender je door de stad San Francisco. San Fran is ontzettend heuvelachtig en dat levert van die achtervolgingen op waarbij auto's letterlijk door de straten stuiteren. Dat ken je wel uit films en wellicht ook van Crazy Taxi. De actie spat ervan af en de vonken vliegen door het beeld.
De actie wordt bepaald door een strak draaiboek. Er wordt via icoontjes precies aangegeven waar je naartoe moet, waar je doorheen moet beuken, waar je een drift dient te maken en waar je overheen moet springen. In krappe steegjes ram je stapels kratten aan de kant, op


Erica Terpstra speelt een gastrolletje als overstekend wild.

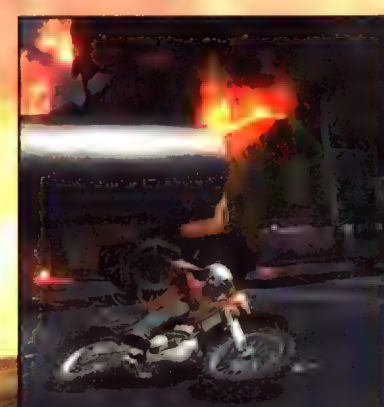

Hang even stil bij het werk aan de weg.

drukke kruispunten duik je onder een vrachtwagentrailer door en bij de haven spring je over een schans recht het drukke verkeer weer in. Ook de bekende trammetjes die in San Francisco rijden, kom je in de game tegen en moet je met gevaar voor eigen leven zien te ontwijken. Veel eigen inbreng wordt er echter niet van je gevraagd.

PITTIG

De game is vrij pittig. Ik zag verschillende journalisten gefrustreerd en chagrijnig de controller wegleggen en met de staart tussen de benen het toneel verlaten. Begrijpelijk, want ik heb de eerste scène ook wel een stuk of tien keer over moeten doen voordat ik eindelijk mijn eindscore in beeld kreeg.

Toch is het goed dat de game moeilijk is want anders heb je hem wel érg snel uitgespeeld. En je weet hoe het gaat met dit soort games: eenmaal uitgespeeld, heb je 't wel gezien, want het is allemaal zo lineair als de deadlines van Ed.
Het ziet er dan ook naar uit dat er bij Stuntman: Ignition weer veel gescholden gaat worden, en dat is voor de doorzetters onder ons een goed teken...


Hij test de wegligging.

"DE ACTIE SPAT ER VANAF EN DE VONKEN VLIEGEN DOOR HET BEELD."



MULTIPLAYER

Hoe perfecter en gewaagder je een scène afrondt, hoe hoger je score aan het eind zal zijn. Er zijn ook gradaties met sterren die aangeven hoe goed je een bepaalde scène hebt afgerond, dus er is ruimte voor verbetering en perfectie.
In de multiplayer mode zal je hoogstwaarschijnlijk je scores kunnen vergelijken met die van andere spelers, maar verder wilde de developer hier niets over kwijt. Vermoedelijk weten ze het zelf ook nog niet helemaal.

VERWACHTING

Ik heb in totaal zo'n half uurtje met Stuntman: Ignition mogen klooien, maar dat was voor mij lang genoeg om uit te kijken naar deze game. Al is ie maar een fractie beter dan z'n voorganger, dan ben ik al verkocht. Ik vraag me echter wel af hoe lang 't boeiend blijft. De intense moeilijkheidsgraad kan de boel echter wel wat rekken.

+ Veel actie en onverwachte wendingen.
+ Uitdagend en tering tietjes moeilijk.
+ Nog steeds een origineel concept.
− Geringe replay waarde.

MAARTEN

STUNTMAN: IGNITION
XBOX 360 / PS3 / PS2
PARADIGM / THQ
VERWACHT: Q3 2007

THE CHRONICLES OF SPELLBORN



World of WarCraft. World of WarCraft. World of WarCraft. Chronicles of Spellborn. World of WarCraft. World of War-Craft. World of... Hé? Wat zei je daar nou tussendoor Jan?

"IK BEGIN STEEDS MEER TE GELOVEN IN DE POTENTIE VAN DEZE GAME."

Het steeds drukker wordende genre van de MMO wordt in mei aangevuld met 'ons eigen' The Chronicles of Spellborn. De Scheveningse ontwikkelaar hield onlangs een persevent en daar kwam de nationale en internationale pers in grote getalen op af.
In een interview dat ik vorige maand maakte voor NRC Next, stelden de makers dat zij het streven hebben met TCoS bij de drie populairste MMO's te gaan behoren. Dat klinkt behoorlijk ambitieus, en dan druk ik me nog voorzichtig uit. Toch begin ik steeds meer te geloven in de potentie van TCoS.



GOTHIEK

Op de keper - of beter gezegd op de screenshots - beschouwd, zou je deze game kunnen afdoen als Middeleeuwse fantasy. Toch is de sfeer en de overall look van de game heel anders.
Het uitgangspunt van TCoS is om te beginnen afwijkend: de strijd tussen goed & kwaad is al beslecht en de speler gaat op avontuur met als inzet de wederopbouw van de beschaving.
Je speelt in een bizarre, gehavende wereld tussen de brokstukken die herinneren aan de gevoerde strijd. Geen orcs, geen elfjes, geen standaard ridders in glimmende harnassen en prinsessen in nood.
TCoS heeft een gothic feel, maar ook het cartooneske van Fable. Daarnaast zorgt de perkamenten, handgetekende stijl alsook het kleurenpalet van oranje, bruin, grijs, beige en zwart voor een 'volwassen sprookjessfeer'.



OPWINDEND

TCoS moet het vooral hebben van haar actieve combatsysteem waarbij strafen en het linken van combo's de belangrijkste peilers zijn. Het roept de New Game Enhancements van Star Wars Galaxies in herinnering, alleen is het hier veel beter gedaan. De wapens en uitrustingen zijn stoerder, de animaties zijn


Zoals we in de Bruine Snor altijd zeggen: 'die heeft een stevig stokske in de broek'.

mooier en de vechtcombinaties veelzijdiger. Dit alles geeft veel meer inhoud en intensiteit aan de combat. Combat die in de meeste MMO's op beginlevels toch behoorlijk repetitief is.
Ook ben je minder tijd kwijt aan grinden en veel meer met queesten volbrengen. Het uren achtereen domme monsters verslaan, proberen de makers zoveel mogelijk te vermijden, al was het maar omdat ze daar zelf ook geen hol aan vinden.
Queesten kennen bovendien veel en flink uit de kluiten gewassen eindbazen, voorafgegaan door sfeervolle ingame tussenfilmpjes om het avontuurlijke van je acties nog maar eens te benadrukken. Een aanpak die goed voelbaar is en sfeerverhogend werkt.

EIGEN STANDBEELD

TCoS kent zowel PvE als PvP gameplay maar richting de 'endgame' lijkt het spel toch meer te flirten met die laatste. Zeker vanwege de Arena gevechten waaraan je, via ranking punten, alleen of met je Guild kunt meedoen. De beste Guild zal na een seizoen de arena domineren met hun kleuren, vlaggen en logo's en de beste vechtersbaas krijgt bovendien zijn eigen standbeeld!


Lekker rustig baantje: bibliothecaris in een tijd dat vrijwel iedereen nog analfabeet was. Een soort van parkeerwachter op de Zuidpool / Ladadealer in Monaco / redacteur bij de PU.

WITHIN TEMPTATION

De Nederlandse gothic band Within Temptation verzorgt een aantal nummers voor TCoS en dat zal vooral bij onze Oosterburen op bijval kunnen rekenen, aangezien de band daar zeer populair is.
De nieuwe trailer/videoclip kun je downloaden van The Howling.com. Daar lees je ook hoe de band betrokken is geraakt bij de game en het maken van de muziek ervoor.



VERWACHTING

Of TCoS met het aankomende Lord of the Rings Online en Warhammer Online, alsook de hegemonie van WoW daadwerkelijk weet toe te treden tot de top 3 van meest gespeelde MMO's lijkt me vooralsnog een lastige klus, maar dat deze titel wel degelijk serieus genomen moet worden en dat 't een echt andere speelervaring gaat bieden, staat als een paal boven water!

+ Actief combatsysteem in combinatie met skill deck.
+ Grafische stijl.
+ Op papier minder grinden.
− Gewaagde armor benadering.
− Twee rassen is wat magertjes.


JAN

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
PC
SPELLBORN NV / MINDSCAPE
MEI 2007

VOOR NIEUWE ABONNEES

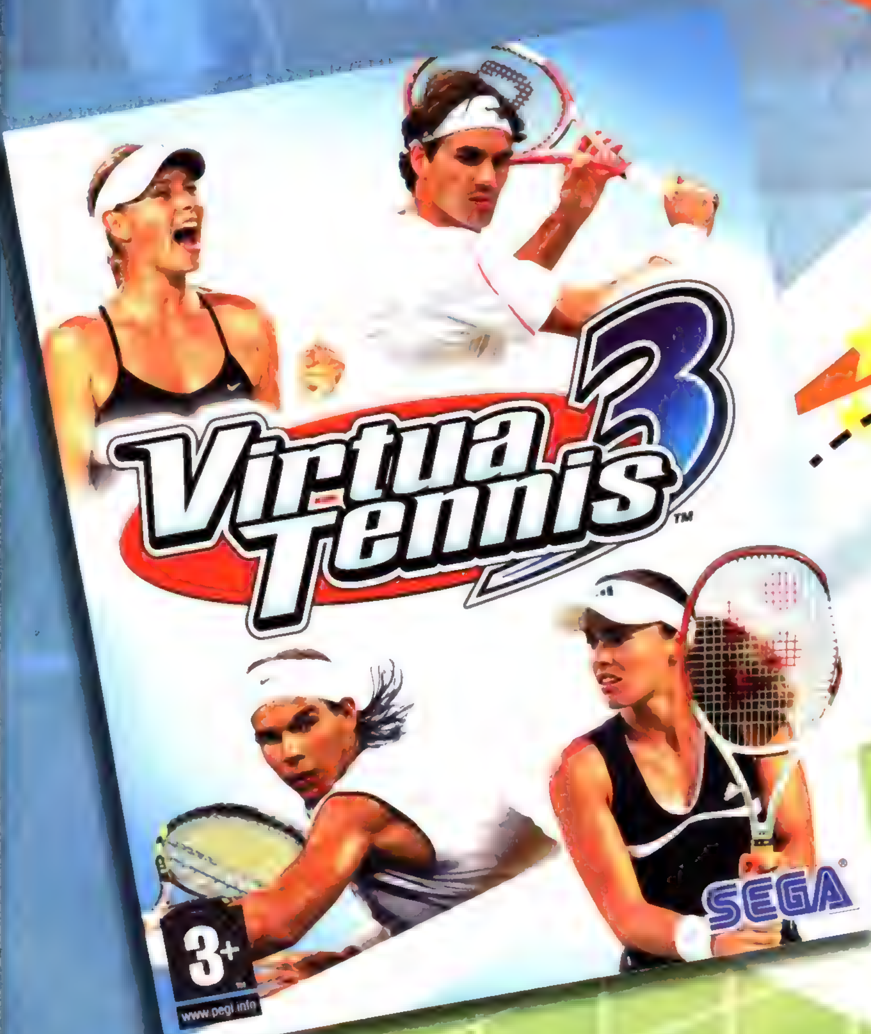
Jaarabonnement

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

+ Virtua Tennis 3

voor maar € 59,60

Jouw voordeel € 30 of meer!



WINKELWAARDE
12 x PU + Virtua Tennis 3 XBOX 360 = € 102,59
12 x PU + Virtua Tennis 3 PS3 = € 109,59
12 x PU + Virtua Tennis 3 PSP, PC = € 89,59

Met Virtua Tennis 3 pakt Sega één van zijn Dreamcast paradepaardjes uit de kast. De serie staat bekend om zijn gameplay die makkelijk te leren is en tegelijkertijd veel diepgang biedt.

In de carrièremodus krijgt de speler de kans om zelf een tennisser aan te maken en hij kan het vervolgens opnemen tegen de beste tennissers van de wereld. Natuurlijk kan hij ook zijn vaardigheden verbeteren door één van de vele mini-games te spelen.

Meld je aan via www.powerweb.nl/abonneren vul de kaart in, of bel 0800-5566622

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

7 dagen per week van 09.00-21.00 uur

KUN JE NOG GAMEN

DEEL 3

Voor een goed begrip van dit artikel is het noodzakelijk om vooraf iets van de achtergrond van ons testsubject te weten. Wouter Brugge is vierentwintig jaar oud en komt uit Veendam, thuishaven van 't Veenkoloniaal museum. Wouter spreekt zijn talen amper, blinkt niet uit in sport, slaat nog geen deuk in een pakje boter en heeft voor zover ons bekend ook geen andere talenten.

Hij komt zelden de deur uit en het is dan ook een raadsel hoe hij ooit een vriendin heeft weten te scoren. Om kort te gaan: Wouter's leven bestaat uit gamen, z'n (vermoedelijk slechtziende) vriendin en dan heb je het wel gehad.

We dachten hem een plezier te doen door beide interesses te combineren, oftewel; hoe goed kun je nog gamen als je belaagd wordt door drie bloedmooie vrouwen?

Waar haal je drie bloedmooie vrouwen vandaan? Uit Ed z'n Kleine Zwarte Boekje natuurlijk. Naast het nummer van Bridget (twee sterretjes) en Katja (vijf sterretjes) vonden we daar ook de gegevens van Sabine, Dagmar en Linda; drie bloedmooie dames die hun mannetje wel staan.
Misschien herken je Sabine en Dagmar als de Mexicaanse boothbabes van de Gameplay en Linda ken je van haar opzienbarende optreden in Baklap nummer vier.
Deze drie dames werden opgezadeld met de taak om Wouter's hoofd op hol te brengen. It's a dirty job but someone's got to do it.

TESTOPSTELLING

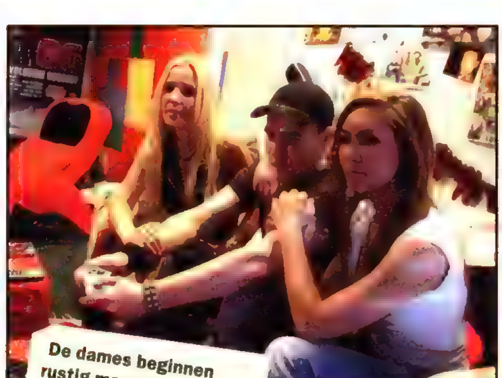
De testopstelling is als volgt. Wouter zit op de bank in het testhok en rijdt een controlerondje Project Gotham Racing 3 op de Xbox 360 zonder dames.
Voor de volledigheid dien ik wel te vermelden dat de dames reeds in het gebouw zijn en Wouter ze al gezien heeft. Misschien is dat de reden dat Wouter eerst de PS3 niet aan de praat kreeg, er vervolgens niet in slaagde om de Xbox 360 aan te sluiten en probeerde de Sony Bravia te bedienen met de zapper van de Samsung TV. Goed, een dik half uur later zijn we eindelijk klaar voor de start. Wouter klokt zonder dames een respectabele 1.03. Geen tijd van een kampioen maar een typische Wouter Brugge prestatie.



Wouter kijkt alsof ie de bui al ziet hangen. Een beetje dezelfde blik als toen z'n vader hem in de stal met de schapen betrapte.

RONDE ÉÉN

Enter the ladies. Dagmar, Sabine en Linda nemen plaats naast de Groningse veenboer op de beruchte bank in het testhok. In zes ronden met oplopende erotische handelingen zullen we testen hoe koelbloedig Wouter is. De eerste ronde begint zeer christelijk met louter de dames op de bank naast hem. Geen bepotel, geen hees gefluister. Niks aan de hand toch?
Dat had je gedacht. Alleen al de aanwezigheid van decolletés, strakke broeken en goed gevulde achterwerken doet Wouter een genante 1.12 neerzetten wat hem op hoongelach van de dames komt te staan. Dat belooft wat.



De dames beginnen rustig maar al meteen staat echt álles strak bij Wouter.

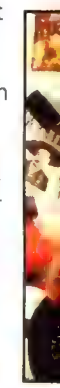
NAAR HET ZUIDEN

In de tweede ronde besluiten de dames Wouters gepokte en gemazelde lijf te aaien. Even een hand op de knie, een aai over de rug, een kroel op de borst, je kent het wel. Wouter verbijt zich en herinnert zich die genante tijd van net. Hij kan zich toch niet zo snel laten kennen? Zes paar sierlijke vrouwenhanden strelen Wouter's karkas.
Door sterk te denken aan de reactie van zijn vriendin op de foto's bij dit artikel weet hij toch in 1.10 te finishen. Triomfantelijk kijkt hij om zich heen, recht in een decolleté. Gelijk focust hij zich weer op de Bravia want we hebben nog heel wat ronden te gaan. Wouter beseft: dit varkentje laat zich niet zo makkelijk wassen.



RECEPT VOOR OMELET

De dames hebben door dat het tijd wordt om wat meer van hun charmes in de strijd te gooien. Het kan natuurlijk niet zo zijn dat deze aardappelteler zich nauwelijks laat imponeren door hun schoonheid.
Sabine neemt plaats áchter Wouter, en Dagmar en Linda leggen hun kilometerslange benen over de zijne. Kledingstukken worden op borsthoogte wat losser gedaan om het uitzicht nog iets te verbeteren. Ondertussen fluisteren de dames het recept voor een omelet op hese toon in de oorschelp van hun slachtoffer. Met name het klutsen wordt uitgebreid beschreven.
Je hoeft niet paranormaal begaafd te zijn om de gedachten van de Veendammer te kunnen volgen: 'Concentreren nu, Brugge! Maar wacht eens ff, zit ze nu met haar benen wíjd achter me? KUT, de railing!'
Ondanks het gehijg in zijn rode oren, de benen in zijn nek en die op zijn schoot, verbaast Wouter vriend en vijand met een waanzinnige 1.06. Zou hij dan toch bestand zijn tegen deze testosteron terreur?



ALLE ZEILEN BIJ

De vrouwen zijn beledigd. Ze hebben hun benen in zijn schoot gelegd, hun allerbeste telefoonsex stemmen op hem losgelaten, zijn pokdalige gestalte geaaid en het effect? In plaats van volledig van zijn stuk te zijn, gaat Wouter er sneller van rijden!
Als er iets is dat je niet moet doen, dan is het wel deze dames beledigen. In ronde vier kan Wouter dan ook rekenen op verleidingskunsten van de bovenste plank. Er zullen billen op schoten worden geplaatst, tieten worden geschud en benen in de lucht worden gestoken. Er zal worden gefluisterd, betast, geknepen en geplet. Eens kijken of deze frigide veenplag daartegen bestand is...
Linda neemt plaats op Wouters schoot met haar imposante decolleté ongeveer op neushoogte. Sabine gaat op de leuning van de bank zitten en duwt schaamteloos allebei haar borsten tegen Wouters wang en schudt ze terwijl Dagmar haar prachtig gemanicuurde nagels over zijn rug haalt.
Tegen dit fysieke geweld heeft Wouter niets in te brengen. Meerdere keren crasht hij. Je ziet hem denken: 'Jezus die tieten, vier stuks! En stevig ook. Ja nagels! Nee! Niet de railing, REMMEN, WOUTER, REMMEN!!!' Een beschamende 1.18 is het gevolg.
De dames kunnen tevreden zijn.

ALS...

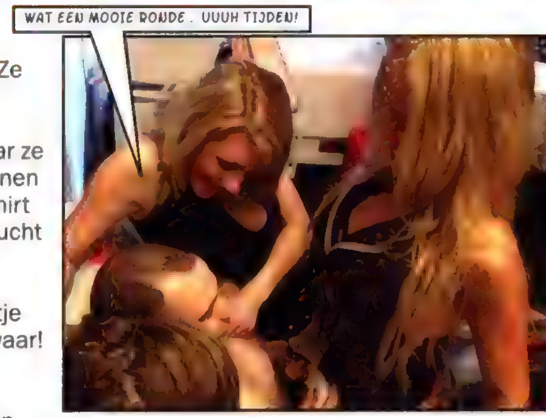
MURIELLE

JE WORDT OPGEGEILD DOOR DRIE BLOEDMOOIE VROUWEN?

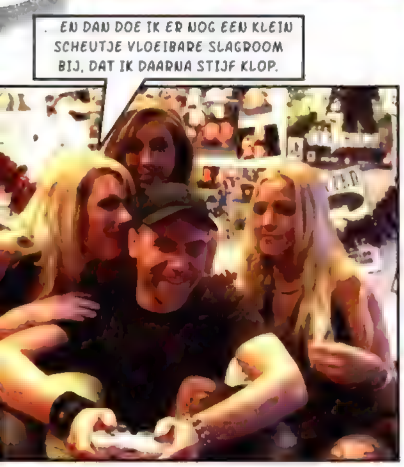




HAAROLIE



De vrouwen krijgen er plezier in. Ze ruiken bloed.
Linda bedenkt zich dat ze een gladde haarolie bij zich heeft waar ze Wouters verhitte lijf wel mee kunnen masseren. Maar dan moet dat shirt natuurlijk wel uit. De Groninger zucht terwijl hij aan een nieuwe ronde begint. Hoe moet hij dit thuis in godsnaam uitleggen? Nee, schatje het moest voor mijn werk, echt waar! Terwijl Wouter zich probeert te herinneren waar zijn gaspedaal ook alweer zit, trekt Sabine in één soepele beweging het T-shirt van Wouter, dat in de jaren tachtig heel modieus was, over zijn hoofd.
De olie wordt met zachte handen over zijn rug, borst en buik gemasseerd. Ondertussen probeert Wouter met alles wat hij heeft zijn kop bij PGR te houden. Met weinig effect want hij heeft er maar liefst 1 minuut 28 voor nodig om de finish te bereiken.



TEENNAGELS

Wouter maakt een verslagen indruk. Hij heeft eigenlijk al bewezen dat zijn vlees nog zwakker is dan zijn beperkte herseninhoud en wacht als een lam in de slachtbank op het genademoment.
Maar de dames kennen geen genade. Terwijl Wouter verwoede pogingen doet om zijn derde been onder controle te houden en zich tegelijkertijd afvraagt waarom er WRONG WAY in beeld verschijnt, trekt Linda zijn broek uit. Dagmar heeft zijn pet afgezet en kroelt door zijn gemillimeterde haar en Sabine schudt ondertussen haar dubbel D's vol vuur in zijn gezicht.
Dit blijkt allemaal te veel voor de simpele Groningse gamenerd. In Veendam hebben ze maar weinig meisjes die geen familie zijn van Wouter en die zien er allemaal uit alsof ze in de middeleeuwen in het veen zijn gelopen en er pas net weer zijn uitgekomen. Dan kun je ook niet verwachten dat hij tegen deze centerfolds op kan.
De tijd? Een weerzinwekkende 2.06.







CONCLUSIE

Wouter ligt als een gebroken man op de bank. Zijn hoofd lijkt een ontplofte meloen en zijn kleren liggen verspreid door het testhok. Zijn rondetijden waren miserabel, zijn rug staat vol krassen en hij kleeft van de olie. We kunnen vaststellen dat hij de tijd van z'n leven heeft gehad.
Wat we nog meer vast kunnen stellen is dat bloedmooie vrouwen een nadelig effect hebben op je gameprestaties. Dat geldt al als ze alleen maar aanwezig zijn, maar als ze je broek uittrekken en hun borsten in je gezicht zwaaien, kun je er donder op zeggen dat je het potje niet gaat winnen...



Uitgewoond als na dierensex met een Aziatische olifant.

The Lord of the Rings

Speel 'm online, bestel 'm online.



Ook daarom koop je bij bol.com

Maak je klaar voor de absolute topper op het gebied van online role playing games: The Lord of the Rings Online, Shadows of Angmar. Voor het eerst speel je online je eigen rol in de fantastische en mysterieuze wereld van The Lord Of The Rings. Ook verkrijgbaar als Limited- en Special Edition. Bestel nu bij de grootste gamewinkel van Nederland, dan komt meneer de postbode 'm supersnel bij je langsbrengen.

bol.com

De grootste mediawinkel van Nederland

XBOX SOUNDTRACKS

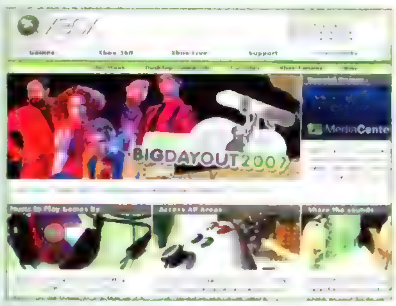


Wie had ooit gedacht dat je voor een gaming gerelateerd tripje met je snowboard de bergen in zou mogen trekken? Evengoed werd Steven door Microsoft uitgenodigd om in de Franse Alpen in het dorpje Val D'Isere te chillen samen met de Scissor Sisters, ter promotie van Xbox Soundtracks.

STEVEN

DOORBREKEN OP LIVE!

Een groot gedeelte van de identiteit van het Xbox platform heeft de console te danken aan de online gemeenschap. Ik heb in mijn recente Vista artikel (zie Powerweb) de mogelijkheden van het Live



netwerk voor beginnende ontwikkelaars aangekaart, dankzij het XNE ontwikkelplatform, maar ook de ambitieuze muzikant kan nu beroep doen op de online gemeenschap om door te breken.
Het Xbox Soundtracks platform stelt iedere creatieveling in staat om trailers van Xbox 360 games te voorzien van zijn eigen muzikale meesterwerk, ongeacht of de geluiden afkomstig zijn van een eigen band of gemaakt zijn met de computer.

KWIJLEN

De trailer met de nieuwe soundtrack kan de auteur vervolgens uploaden naar de daarvoor bestemde site, waar de rest van de community deze kan beluisteren en beoordelen. Hier is uiteraard ook een competitie aan verbonden, met een prijs waar iedere beginnende muzikant van droomt: bezoekers van de desbetreffende site kunnen stemmen op de geplaatste trailers en de uiteindelijke winnaar gaat er vandoor met studiotijd bij Universal Music. Zitten de muzikale gamers al te kwijlen?



BIG AIR

Tijdens ons verblijf in de bergen werd er uiteraard niet alleen maar over muziek en games gezwetst, er was ook tijd om lekker te snowboarden en te genieten van het Big Day Out evenement waar de pro's bezig waren met een Big Air competitie. Je weet wel, zo'n grote schans waar gasten met veel te hoge snelheid van af denderen.
Naast het maken van spectaculaire sprongen met de bekende trucjes werd er ook een poging gewaagd het wereldrecord hoogspringen te verbreken. Dat het metershoog door de lucht springen ook goed verkeerd kan gaan bewees één deelnemer, die een klap van zo'n 14 meter maakte op de keiharde ijzige ondergrond. Dat is toch andere koek dan een klapper maken in een spelletje. Auw!



SCISSOR SISTERS

Je zou het misschien niet zeggen als je de Scissor Sisters in actie ziet in een clipje maar achter de vrolijke tunes en strakke leren pakjes, schuilen echte gamers.
Nu zou ik normaal gesproken denken dat hun affiniteit met games extra wordt aangedikt door Microsoft, aangezien de band wordt gebruikt ter promotie van Xbox Soundtracks (De Scissor Sisters hebben namelijk een remix gemaakt van hun nieuwste single 'She's My Man' voor de trailer van Halo Wars), maar tijdens de persconferentie werd nog eens duidelijk dat Jake Sheer en Baby Daddy al jaren lang fanatiek gamen, en met name een zwak hebben voor old school adventure games in de trend van Monkey Island.
Het is natuurlijk leuk om een bekende band in te schakelen ter promotie van een nieuw muziek platform, maar als je deze bandleden ook nog eens over games kunt laten praten zonder je te hoeven schamen voor hun uitspraken, zit je natuurlijk helemaal goed.





PRIJSVRAAG

Ter gelegenheid van al deze sneeuwpret heeft Microsoft de handen ineen geslagen met Quicksilver, voor wintersporters geen onbekende naam.
En dat is goed nieuws voor jou als lezer, want ter gelegenheid van hun samenwerking mogen wij een exclusieve Xbox 360 weggeven met Quicksilver frontje, een Quicksilver riem en een Quicksilver Goggle (de afbeelding van de skibril wijkt overigens iets af van het te winnen exemplaar).
Daarvoor moet je wel even een origineel antwoord bedenken op de onderstaande kwestie.
Tijdens het optreden in Val D'Isere van de Scissor Sisters deelde leadzanger Jake Sheer mee dat hij het logo van de 360 vindt lijken op een clitoris die hechtingen nodig heeft. Leuk gevonden als je het mij vraagt. Maar nou willen wij van jou weten waar jij het logo van de Xbox 360 op vindt lijken. De origineelste inzending gaat er met dit mooie Quicksilver Xbox 360 pakket vandoor!
Stuur je antwoord naar: powerunlimited@prijsvraag.nl o.v.v. Quicksilver.







MANHUNT 2

Het is elf uur op een doordeweekse avond. De maan verschuilt zich achter een dik wolkenbed. Het is overwegend donker in het huis waar Jeroen woont, een simpele jaren zestig woning in Zaandam. Vanaf de eerste verdieping zien we door een kier in de gordijnen flauw flikkerend licht van een televisie...

JEROEN GENIET VAN MOORDPARTIJEN

Ik zit op het puntje van mijn slaapbank, mijn ogen gefixeerd op het televisiescherm terwijl mijn handen de PlayStation 2 joypad stevig vasthouden. Alle lichten heb ik gedoofd om het dramatische effect van de game die in de PS2 steekt te versterken. Met mijn duimen loods ik Cash door een verlaten stad.
"Slaughter the pig," wordt er in mijn oor gebruld. Mijn vinger laat de X-toets los en ik zie hoe Cash het, onder een bivakmuts verstopte, gezicht van een personage met een glasscherf bewerkt. De cameralens kleurt rood door het rondsproeiende bloed en ik zie hoe het mannetje gorgelend ineen zakt.
"YES YES!" Schreeuwt de stem opgewonden.
Ik stuur Cash de schaduw in, fluit in de microfoon van de headset en lok zo een nietsvermoedend slachtoffer mijn kant uit. Klaar om ook hem af te maken.

GRUWELIJK

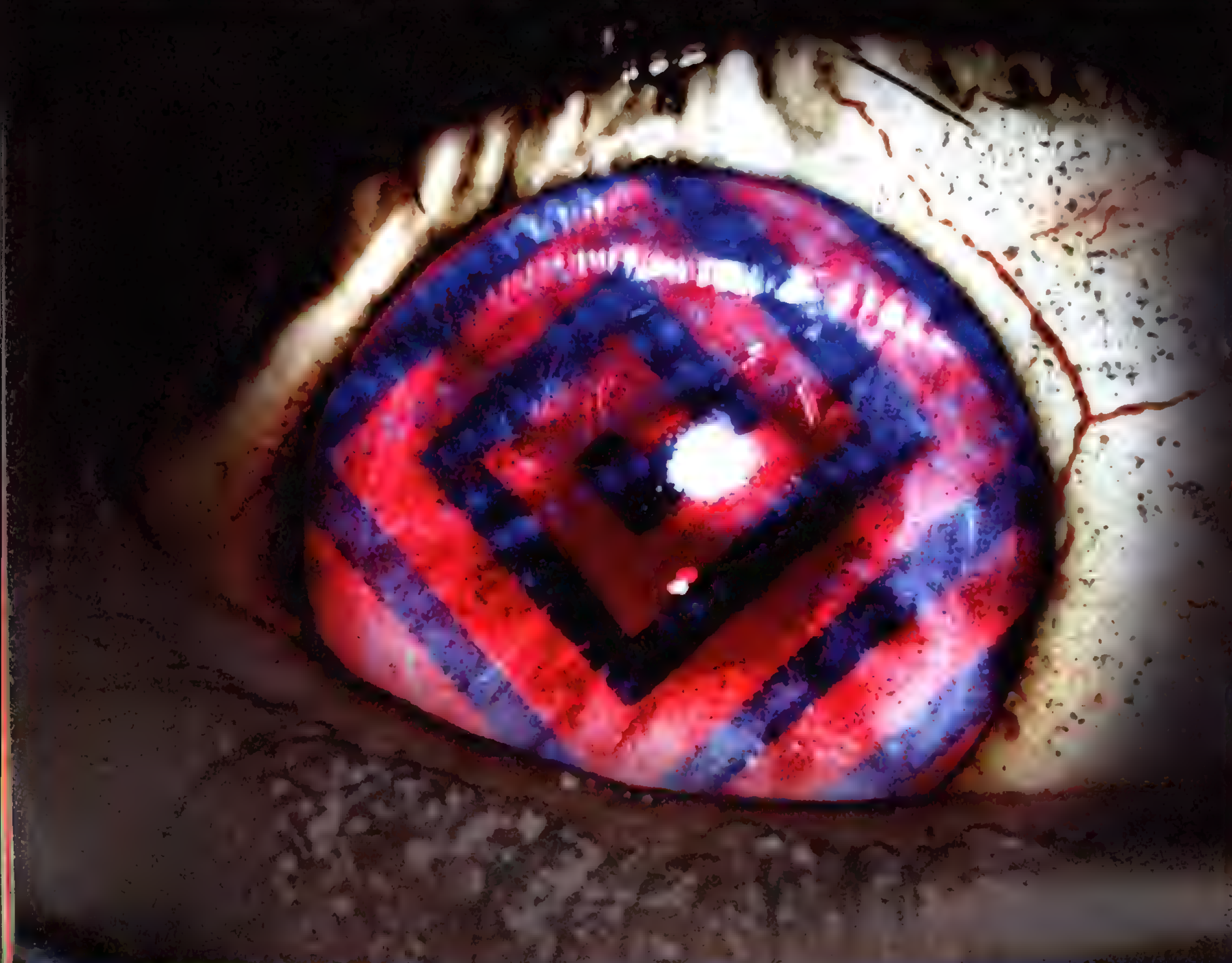
Controversieel, zo kun je het originele Manhunt op z'n minst noemen. Een game waarin het draait om sluipen en moorden, het liefst zo gruwelijk mogelijk. Moorden waarbij plasticzakken en glasscherven op een zeer innovatieve wijze worden gebruikt. Het was dan ook niet zo vreemd dat de game de nodige ophef veroorzaakte.
Gezien die achtergrond was het nogal vreemd dat er een vervolg werd aangekondigd. Het obscure 8mm sfeertje van het origineel heeft overigens wel plaatsgemaakt voor een wat meer verhaal gedreven 'avontuur', waardoor het wat meer wegheeft van een thriller.

MISLUKTE EXPERIMENTEN

Rockstar had mij uitgenodigd om eens een kijkje te komen nemen naar Manhunt 2. Kijken, want spelen was er bij de ontwikkelaar van onder andere Grand Theft Auto nog niet bij. In een speciaal voor dit soort kijkdagen ingerichte kamer van het Londense Rockstar kantoor, vertelden twee medewerkers onderuitgezakt in een lederen bank over dit tweede deel.
Als speler neem jij de rol aan van Doctor Daniel Lamb, een onderzoeker die werkt aan het zogenaamde Pigman project. Dit onderzoek komt onder vuur te liggen en wordt uiteindelijk gestaakt. Hoofd van het onderzoek, Dr Pigman, weet Daniel Lamb echter te overtuigen om toch door te gaan met het project. Lamb besluit daarop zich vrijwillig aan te melden voor een experiment op zichzelf. Natuurlijk gaat er wat mis en Lamb wordt opgenomen in Pigsmore, een gevangenis voor geestelijk gestoorde criminelen. De gevangenis fungeert echter als doofpot voor alle mislukte experimenten van het Pigman project. Lamb zit dus opgesloten, tot er op



Vanwege z'n uitmuntende conditie, had ie niet gedacht de man met de hamer tegen te komen.







"IK BEN KLAAR OM IEDEREEN DIE MIJN PAD KRUIST OP DE MEEST GRUWELIJKE WIJZE AF TE MAKEN. YES, YES!!!"



een avond een storm losbarst en de bliksem inslaat. Door de kortsluiting die er ontstaat worden sommige cellen onbedoeld geopend. Zo begint het avontuur waarin Daniel Lamb het complot achter de doofpotpraktijken tracht te ontrafelen.

SLUIPEND MOORDEN

Manhunt 2 is wat meer verhaal gedreven dan deel 1 waardoor de locaties afwisselender zijn. De demo die getoond werd bijvoorbeeld, speelde zich in eerste instantie binnen de muren van de gevangenis af, waarna het (strijd)toneel zich verplaatste naar een volgepakt bordeel.
De setting, de tijd waarin het verhaal zich afspeelt en de personages mogen dan anders zijn dan in het origineel, toch draait Manhunt 2 nog steeds om sluipen en het op gruwelijke wijze ombrengen van je slachtoffers.
Wel heeft dit vervolg een aantal zaken ten opzichte van het origineel verbeterd. Zo ben je nu niet altijd veilig als je snel de schaduw in duikt om je voor je belagers te verstoppen. Mocht een vijand direct de schaduw in kijken, dan dien je snel een knoppencombinatie (die in beeld verschijnt) in te toetsen.
Ook kun je in dit tweede deel gebruik maken van omgevingsgeluid om je eigen geluid te laten overstemmen. Als voorbeeld hiervoor werd er gebruik gemaakt van een kreunend paartje in een bordeel. Door een raam gelijktijdig in te slaan met een kreun uit de hoerenkast, werd het glasgerinkel overstemd en was het dus niet hoorbaar voor de patrouillerende vijand.
Ander nieuwtje is de mogelijkheid om over verhogingen te klimmen en ook kun je je nu al kruipend door smalle doorgangen bewegen.
De meest opvallende toevoeging was echter dat je gebruik kunt maken van objecten die zich in een kamer bevinden. Zo werd er een arts gemolesteerd met een telefoon die op het bureau stond, en werd een meegelokte vijand met z'n harses in een stoppenkast gestoken (waarna er een schokkend einde aan zijn leven kwam). Daar komt bij dat je ditmaal ook tegenstanders kunt besluipen en kan executeren met je schietijzer.

VLUCHTIG

Veel van het verhaal rondom Manhunt 2 is nog in nevelen gehuld. Ook is nog niet bekend of de PS2 headset ondersteund wordt en van de Wii versie had men nog helemaal geen footage. De vraag of we straks al zwiepend en zwaaiend hoofden van vijanden in kunnen slaan werd ook niet beantwoord.
Het was een kortstondig bezoek aan Rockstar Londen voor een vluchtig kijkje in de wereld van Manhunt 2 dat, zoals het er naar uitziet, ook qua heftigheid niet onder hoeft te doen voor het origineel. Zeker niet als er mensen om zeep worden geholpen met een nijptang, waarmee eerst de familiejuwelen van het slachtoffer eraf worden geknipt.
Manhunt was misschien ziek, maar iets zegt mij dat dit nog wel veel zieker kan worden en ik vind het heerlijk. Ik zie mezelf 's avonds laat alweer achter de PS2 zitten in een slecht verlichte kamer, klaar om iedereen die mijn pad kruist op de meest gruwelijke wijze af te maken. "YES, YES!!!"







SCHIZO?

Tijdens de demo werd Daniel Lamb door mede-gevangene Leo Kasper door de gevangenis geloodst. Ook moedigde hij de ietwat jammerende Daniel aan om mensen om te leggen die de weg naar de vrijheid blokkeerden. Opvallend is echter dat deze Leo alleen zichtbaar is tijdens de vele tussenfilmpjes en niet als je zelf Daniel door de gebieden stuurt.
Het vermoeden bij mij is dan ook ontstaan dat Leo een vleesgeworden stemmetje in het hoofd van Daniel is. Verbaasd zal ik dan ook niet zijn als de game uiteindelijk een soort van Fight Club opzet heeft, waarbij je wellicht uiteindelijk een gevecht aangaat met jezelf.



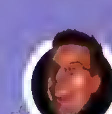


Wat je allemaal niet doet als je schoonmoeder voor de deur staat...

VERWACHTING

Manhunt 2 mist wellicht het obscure karakter van het origineel maar zal ongetwijfeld een titel zijn waar ik met veel plezier mijn tijd mee zal... doden!

+ Meer verhaal.
+ Frisse insteek.
- Misschien eentonig.



JEROEN

MANHUNT 2
ROCKSTAR LONDON / ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 SPELER
ZOMER 2007

TOMB RAIDER:



Kun je een game spelen die je al jaren eerder hebt gespeeld en die toch fonkelnieuw is? Volgens Jan wel, en dus is hij ons wel wat uitleg verschuldigd...

Het is zowel aangenaam als raar om Tomb Raider: Anniversary te spelen. Aan de ene kant ervaar ik volop 'oh ja momenten' als ik door Peru, Griekenland en Egypte reis, en het andere moment word ik geconfronteerd met compleet verloren gegane spelherinneringen van tien jaar geleden toen ik het eerste deel van Tomb



Raider speelde. Als een archeoloog op zoek naar een waardevol artefact, alleen zonder kaart en aanwijzingen.



Tomb Raider: Anniversary is – voor de onwetenden onder ons – een remake van het allereerste spel waarin Lara Croft haar sexy snuitje aan de wereld liet zien, alleen met de techniek van Tomb Raider: Legend.
Een slimme zet, en zoals het er nu naar uitziet, een eervolle ode aan een van de beste games ooit gemaakt.

AANGESCHERPT

Rennend, rollend, springend en aan touwen slingerend komt me veel bekend voor, maar over andere zaken twijfel ik. Dat laatste is niet zo heel gek want Crystal Dynamics heeft veel meer gedaan dan een-op-een de levels nabouwen uit het origineel. Puzzels zijn aangepast, aangescherpt, uitgebreid of zelfs volledig nieuw, op sommige plekken zijn meer wilde beesten geplaatst om voor meer uitdaging te zorgen en er zitten meer klim- en klauterroutes in het spel zodat er meerdere wegen zijn die naar het spreekwoordelijke Rome leiden.

LET'S GO!

De eerste keer dat ik een sprong naar een zwabberend touw maak, schrik ik van de grote, bruine beer onder me. Een angsthaas zou

'ANNIVERSARY LAAT GOED ZIEN WAAROM DE EERSTE

meteen zijn afgezwaaid aan de andere kant van het plateau om zo veilig zijn weg te vervolgen, maar ik weet nog, dat de enige manier om bij de secret relic te komen naar beneden is, langs de brullende beer.
Ik laat me vallen, schiet en duikel als een acrobaat door het beeld en schakel het beest uit. Ik ga de


Laadjes opentrekken, daar zijn vrouwen dan weer wèl goed in.

ANNIVERSARY

EXCLUSIEF!

JAN GRAAFT IN ZIJN GEHEUGEN





"...TOMB RAIDER ZO'N VERDRAAID GOED SPEL WAS".

gang door, zet de schakelaar om en beland bij het glimmende kunstvoorwerp. Tjinggggg klinkt er door mijn speakers. Ik ben blij...

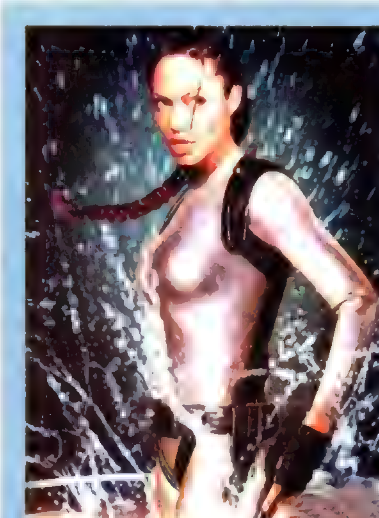
WERELDBOL OP STATIEF

In Griekenland twijfel ik. De puzzel met de stalen atlas ken ik nog wel. Via behoorlijk wat klim- en klauterwerk langs enorme pilaren beland ik uiteindelijk bij een wereldbol op statief. Die dien ik naar beneden te kukelen om deze vervolgens richting een 'triggerplate' te rollen zodat elders een hek open gaat. Toch? Dat zat toch in de eerste Tomb Raider game? Of ben ik nu in de war met de rollende rotsen uit Legend? Ik weet het niet meer.
Hoe dan ook: uiteindelijk blijkt de puzzel om de poort naar de atlas te openen simpel. Ik dien de juiste lichtjes op de afbeelding van Perseus - die het afgehakte hoofd van Medusa vastklemt - open te schieten met mijn dubbele guns. De oplossing van de puzzel zit 'verstopt' in de nabij gelegen gang. Ik weet zeker dat deze puzzel nieuw is en niet in het origineel zat. Nou ja, bijna zeker...

POEMA'S & KROKODILLEN

Zo zet Anniversary je steeds op het verkeerde been. Tenminste, als je het origineel al hebt gespeeld. Maar ook als je de allereerste Tomb Raider niet kent, zul je zien dat Anniversary grootser van opzet is dan Legend.
TR: Legend kende een paar levels die hintte naar de grootsheid van de eerste game; die gigantische ruïnes en verzonken tempels vol geheimen en gevaren.
In Anniversary val je van de ene puzzel in de andere en klim en klauter je voortdurend door enorme gewelven waarbij ik zwetende handpalmen kreeg.
Zelfs toen de goedlachse PR medewerker de PS2 controller uit mijn handen griste en een demo van Egypte gaf (de eerste twee levels mocht ik zelf helemaal spelen maar Egypte was jammer genoeg een hands-off demo) zat ik vol spanning op mijn stoeltje te wippen.
Ook de Egyptische tombes doen herinneringen aan vroeger opborrelen. Vooral de vele boobytraps zijn meedogenloos in dit level. Maar ook poema's, mummies, krokodillen en ratten leggen me het vuur aan de schenen.
Ik herinner me ineens ook weer hoe dieronvriendelijk Tomb Raider (1) eigenlijk was. Zonder pardon schiet je menig beschermd diersoort naar de eeuwige jachtvelden. In Anniversary is het logischerwijs net zo. Het is in ieder geval veel leuker dan die inwisselbare huurlingen uit Legend. ✪



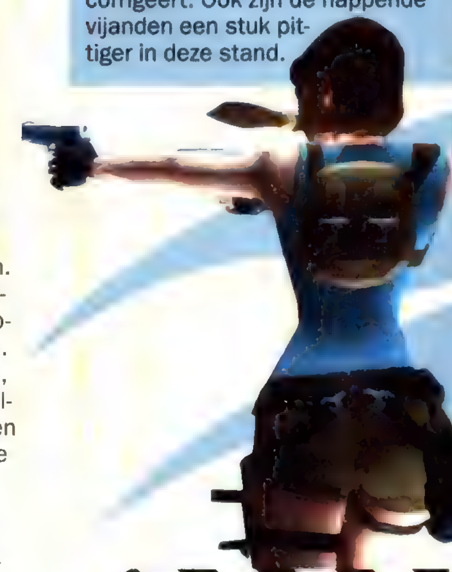


TOMB RAIDER 3 FILM?

Volgens Ian Livingstone, de grote man bij Eidos, zijn er momenteel gesprekken gaande tussen Eidos en Paramount voor een derde Tomb Raider film. Als alles goed gaat moet in 2008 een derde film het licht zien. De eerste twee films waren, mede dankzij de volle lippen van Angelina Jolie, nog best te pruimen maar verre van geslaagd.
Overigens is Jolie een vereiste voor een derde rolprent: "Zonder Angelina komt er geen Tomb Raider 3 film", aldus Livingstone.

LEGENDARISCH

Tomb Raider: Anniversary is door zijn grootste opzet al een stuk pittiger dan Legend was, maar voor de echte bikkels is er ook nog een Legendary mode. Dit is voor de diehards die lachend door de game heen gaan.
In Legendary mode zul je al je sprongen perfect moeten timen en kun je niet rekenen op hulp van de computer, die in de reguliere mode sommige sprongen een tikje corrigeert. Ook zijn de happende vijanden een stuk pittiger in deze stand.



VERWACHTING

Anniversary laat goed zien waarom de eerste Tomb Raider zo'n verdraaid goed spel was. Niet eens zozeer omdat gamers voor het eerst een sexy avonturierster onder de knoppen hadden, maar vooral omdat de puzzels en de enorme tombes met hun boobytraps zo indrukwekkend waren. Dat gevoel ervaar je nu opnieuw en ik kijk dan ook erg uit naar het volledige spel.

- \+ De vibe van toen, in een jasje van nu.
- \+ Verhaal wordt beter verteld.
- \+ Interessante puzzels en imposante ruïnes.
- − Deze versie kende soms wat onduidelijkheden over wat te doen.
- − Anniversary lijkt een tikkeltje korreliger (slordiger?) dan Legend.


JAN

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
PC / PLAYSTATION 2 / PSP
EIDOS / ATOLL SOFT
EIND MEI 2007

ROGUE GALAXY



Hoewel de PlayStation2 officieel nog niet afgeschreven is en er ongetwijfeld nog lange tijd games voor de console zullen verschijnen, zal de hoeveelheid triple A titels voor de PS2 snel afnemen. Een van de laatste hoogtepunten wordt vermoedelijk Rogue Galaxy. Steven checkte alvast een preview versie.

Ik heb de laatste tijd een beetje moeite met de graphics van de PS2. Zelfs bij topgames als Final Fantasy XII, Dragon Quest VIII en Okami moest ik me het eerste uur echt door de wazige beelden heen bijten. Gek genoeg kon ik de knop tijdens het spelen van Rogue Galaxy (de next-gen knop zeg maar) zonder problemen omzetten. De PS2 hardware is dan ook nog prima in staat om cel-shaded beelden op het scherm te toveren, en dat wordt in Rogue Galaxy duidelijk aangetoond. Ontwikkelaar Level 5 heeft middels de Dark Cloud games ook wel de nodige ervaring op dit gebied.

BEZETTING

Het feit dat ik al redelijk kort na de intro in het diepe werd gegooid hielp ook mee aan mijn snelle omschakeling van next-gen naar, uhm... previous-gen.
In de openingsfilm maken we kennis met de woestijnplaneet Rosa en haar inwoners die worden onderdrukt door de Longuard (iets met grondstoffen).
Een voordeel van deze bezetting is dat steden niet meer overspoeld worden door loslopende monsters. Toch zien we onze held Jester meteen al in een real-time gevecht met een aantal creeps. De vijanden komen weliswaar vanuit het niets aanrennen maar dat levert geen verschuiving op naar een andere omgeving – hetgeen de eerste aangename kennismaking met de gameplay oplevert.



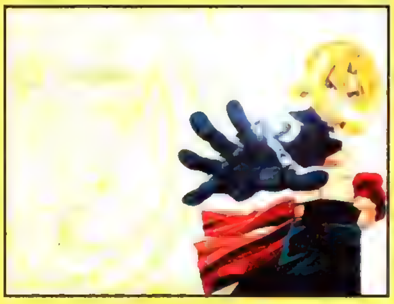


PLUIM

De actie deed mij denken aan een kruising tussen Kingdom Hearts en Devil May Cry. De held Jester heeft zowel een zwaard als pistool tot zijn beschikking, die hij beide ook tijdens een sprong kan gebruiken. Vechten doet wel je Action Gauge leeglopen, die vervolgens weer vult tijdens het rusten en afweren van aanvallen. Met de D-Pad kun je op vijanden locken en tussen hen schakelen. Jouw teamgenoten doen af en toe suggesties voor een mogelijke handeling van hun kant, zoals jou helpen in geval van nood. Hiervoor moet je wel op de door hen aangegeven knop drukken, waardoor de actie nog hectischer wordt en meer diepgang krijgt.
Nieuwe skills die je kunt inzetten, verkrijg je door ze te openen op het Revelation Board na het behalen van hogere levels. Dit lijkt op het systeem van Final Fantasy XII, met als grote verschil dat ieder personage zijn eigen Revelation Board heeft.
Een laatste pluim verdienen (op het eerste gezicht) de laadtijden en muziek. Als je in een stad een winkel binnenwandelt is deze naadloos aan de straat verbonden en de melodieën die het geheel vergezellen, geven het gevoel in een epische strijd te zijn verwikkeld.

STAR WARS MEETS FULL METAL ALCHEMIST





Vaste PU lezers weten dat ik het in spelbesprekingen regelmatig over stijl en vormgeving heb. Ik vind het belangrijk dat de wereld en personages mooi en origineel zijn vormgegeven.
Gelukkig voldoet Rogue Galaxy aan al mijn eisen op dit gebied. De vormgeving is, zoals veelal het geval bij Japanse RPG's, een leuke mix van verschillende stijlvormen. Enerzijds doet de game mij vanwege de combi van technologie en fantasie aan Star Wars denken, anderzijds heeft het geheel ook wel wat weg van het stijlvolle Full Metal Alchemist, geen onbekende naam in de animé scene.
Kortom, met de vormgeving van Rogue Galaxy zit 't wel snor.



"IK TWIJFEL ER GEEN SE-CONDE AAN DAT ROGUE GALAXY SMULLEN WORDT! "



Sinds dat beest een Sonja Bakker dieet doet, is ie me toch een pot chagrijnig...

VERWACHTING

Arme Ed heeft langer op deze preview moeten wachten dan nodig, omdat ik simpelweg niet kon stoppen met spelen.
Ik twijfel er dan ook geen seconde aan dat Rogue Galaxy smullen wordt!

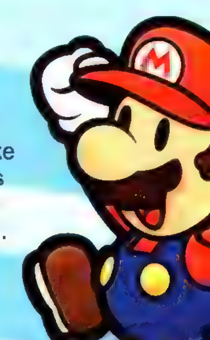
- \+ Heerlijke snelle gameplay ondersteund door sterke RPG elementen.
- \+ Mooie beelden die een intrigerend universum tot leven brengen.
- \+ Old school RPG vibe... I love it!
- − De moeilijkheidsgraad schoot na de eerste reeks gevechten op onnatuurlijke wijze omhoog.



STEVEN

ROGUE GALAXY
PLAYSTATION 2
LEVEL 5 / SONY
JUNI 2007

SUPER PAPER MARIO



Nu Super Mario Galaxy nog even op zich laat wachten, is Super Paper Mario uitgevouwen om het voelbare gat in Wii-avonturen te dichten. Jurjen haalde zijn hoofd uit de ruimte om zich naar Platland te begeven.

Hoe beperkt ons zicht op de wereld ook is, het perspectief van de oorspronkelijke Mario is nog altijd een stuk beperkter. Als Platlander kon Mario zich jarenlang door slechts twee dimensies bewegen om de eindeloze reeks vijanden en hindernissen op zijn benauwend lineaire pad te passeren. Deze breedteloze weg wordt doorgetrokken naar zijn eerste avontuur op de Wii, maar daar blijft het niet bij.

HEUVELTJE

In Super Paper Mario wordt Mario ingewijd in de mysteriën van De Derde Dimensie. Zijn wereld blijkt een stuk ruimer dan hij altijd had vermoed, nu de speler met een druk op de A-knop van twee naar drie dimensies kan schakelen.
Stel je voor, Mario volgt een rechte lijn naar een onoverbrugbare afgrond. Als je een derde dimensie hebt toegevoegd wordt duidelijk dat het heuveltje op de achtergrond meer is dan zomaar een gebogen lijntje. Het blijkt een dikte te



hebben, waar je Mario overheen kunt laten lopen.
Om aan de overkant een beetje handig op de flinterdunne vijanden te kunnen springen, is het zaak weer terug te schakelen naar de gebruikelijke twee dimensies.

EVANGELIE

Het spreekt bijna voor zich dat de vrije wissel tussen twee en drie dimensies een hoop briljante puzzels en unieke spelsituaties met zich meebrengt.
Ook de talloze spelbewuste grappen en verwijzingen naar eerdere Mario-titels zullen bij de orthodoxe volgelingen van het Nintendo-evangelie zeer in de smaak vallen.

Ondanks de toevoeging van de derde dimensie, blijft Super Paper Mario een tamelijk lineair platformavontuur waarin de levels op volgorde moeten worden doorlopen. Het retro-gevoel wordt versterkt door de horizontale positie van de afstandsbediening, die als een NES-controller in je handen ligt.
Als de speler zelfs na herhaaldelijk wisselen tussen twee en drie dimensies geen uitweg vindt, kan het helpen ook eens met de afstandsbediening naar het beeldscherm te wijzen. Er verschijnen beschrijvingen van de aangewezen elementen, en de zoekcirkel van de remote kan ook verborgen zaken aan het licht brengen.

ZELDA

Deze game afdoen als het zoveelste Mario-avontuur of goedkoop vullertje getuigt van een ééndimensionale geest. De vrije wisseling tussen 2D en 3D is een nog niet eerder vertoond spelelement dat aan de basis ligt van een volkomen unieke spelbeleving.
Tel hierbij de prettige maar nimmer overheersende RPG-invloeden en de ronduit hilarische dialogen, en we kunnen uitzien naar het baanbrekende Adventure waar eigenlijk elke Wii-bezitter sinds Zelda een beetje op zit te wachten.

VERWACHTING

Meteen al de eerste keer dat je schakelt van 2D naar 3D heeft dit spel je hart gestolen, en de mogelijkheden om deze magische mogelijkheid slim te benutten, lijken vooralsnog onbeperkt.

- + De 2D/3D-switch garandeert unieke gameplay.
- + Hilarische dialogen en hartverwarmende verwijzingen naar klassieke videogames.
- − Misschien te kort en te gemakkelijk.



JURJEN

SUPER PAPER MARIO
WII
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
ZOMER 2007

CRAZY TAXI: FARE WARS

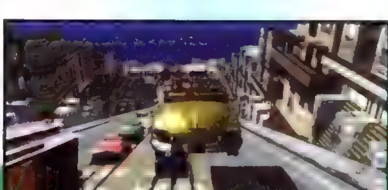
Sega gaat Crazy Taxi naar de PSP brengen en dat zal bij menig gamer nostalgische gevoelens losmaken. De vraag is of dat genoeg is want het blijft natuurlijk een supersimpel spelletje. Maarten blikt vast vooruit.

Fare Wars laat deze zomer good old times herleven. Crazy Taxi op de PSP is namelijk een vrijwel regelrechte port van het eerste en tweede deel van Crrraaaaaazy Taxi dat we kennen van de Dreamcast. Samen zijn ze op één UMD gestopt, gemixed met een multiplayer mode en voilá: Crazy Taxi: Fare Wars werd geboren. Appeltje eitje!

DIKKE PRET

Deel één voelt aan als vanouds: heerlijk simpel, kleurrijk en arcade. Het is nog steeds dikke pret om mensen op te pikken en vervolgens als een maniak door de stad te scheuren, mensen omver te rijden, door terrasjes te beuken en om door die heuvelachtige straten met die trammetjes te springen. Allemaal om zo snel mogelijk de bestemming te bereiken.
Het tweede deel van de serie staat er ook op. Maar wat daar precies mee aan de hand is, mag schele Harrie weten. Het geluid loopt niet





Dat krijg je als je tegen een taxichauffeur moppert dat vliegen goedkoper is.

synchroon, het overige verkeer ontbreekt volledig en je taxi rijdt trager dan een Hummer met de motor van een Daihatsu Cuore. Ik mag hopen dat daar de komende maanden nog heel hard aan gewerkt wordt.



Jongens nog aan toe; dit is wel een hele gekke taxi, hoor.

TIJDELIJKE PRET

Hoewel er zeker nog aan de game gefinetuned gaat (en moet) worden, heb ik genoeg gezien om te weten dat deze spellenreeks z'n tijd heeft gehad. Het was ooit best leuk om op deze manier taxichauffeurtje te spelen, maar vandaag de dag ben je een dergelijke game al snel zat. Dat geldt helemaal voor iedereen die de eerste delen gespeeld heeft want er valt totaal niets nieuws te ontdekken, en dus kennen spelers die niet aan Alzheimer of aan het Korsakov syndroom lijden, de steden met al die shortcuts nog helemaal uit hun hoofd.

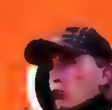
MULTIPLAYER

Oké, er is ook iets positiefs te melden. De game heeft een ad hoc multiplayer mode waarin je kunt uitmaken wie de beste taxichauffeur is. Tevens is het mogelijk om passagiers te stelen, en erg tof is de optie om je roekeloze acties op te slaan en later nog eens te bekijken...
Maar met deze korte opsomming ben ik alweer door de nieuwe features heen, want zelfs de mini-games zijn één op één overgenomen uit de originele spellen.

VERWACHTING

Fare Wars zou bij een enkele gamer nostalgische gevoelens los kunnen maken maar dat is een te magere basis om hier veel plezier aan te beleven. Als je Crazy Taxi niet kent, zul je er wellicht nog lol mee kunnen hebben, maar dat zal van korte duur zijn.

- + Oude tijden herleven.
- + Nieuwe muziek.
- − Verveeld erg snel.
- − Heel weinig vernieuwing.



MAARTEN

CRAZY TAXI: FARE WARS
PSP
SNIPER STUDIOS / SEGA
1 - 2 SPELERS
JUNI 2007

THQ GAMERS' DAY



Elk jaar verzorgt THQ een Gamers' Day om hun line-up voor de komende periode te showen. Dit keer was het evenement in San Francisco en was Maarten de gelukkige die naar de stad van de Golden Gate Bridge en de wereldberuchte gevangenis Alcatraz mocht om eens te bekijken waarmee de Amerikaanse uitgever de komende tijd voor de dag komt.

CONAN



God of War II is een game waar velen van zullen genieten en ook Prince of Persia kent een grote schare fans. Mix je die twee dan krijg je Conan, de game waar ik op de Gamers' Day in een donker hoekje alvast aan mocht snuffelen.

Het was gewoon Kratos met lang haar die ik door het beeld zag hakken en springen en daarom is de game misschien wel het beste te omschrijven als next-gen God of War. Maar gelukkig heeft Conan ook een eigen gezicht.

Wat me daarbij allereerst opviel is dat het combatsysteem behoorlijk uitgebreid is. Er werden telkens weer nieuwe moves uit de hoge hoed getoverd met steeds spectaculairdere lichteffecten.

Ook wapens zijn er in overvloed. Je kunt zwaarden, bijlen, speren en ander wapentuig die je verovert op je overwonnen tegenstander, meteen gebruiken om je daarna choppend een weg door het vijandelijk gespuis te banen.

Alleen buttonbashen voldoet echter niet; er moet worden geblokt, ontweken en teruggeslagen. Je kunt vijanden optillen (en hard neersmijten natuurlijk) en van al dat gewichtheffen en slashen wordt de kleerkast Conan nog sterker en leert hij uiteindelijk ook nieuwe moves. Er zijn er wel meer dan honderd, dus het duurt wel effe voordat je die allemaal onder de knie hebt.

REUZE INKTVIS

In de demo die ik te zien kreeg, zag ik Conan in de jungle, in de woestijn en op een schip op zee: genoeg variatie dus.

De heren van Nihilistic lieten zelfs een bossbattle zien waarin onze barbaar het opnam tegen een gigantische inktvis met tentakels waarbij je liever niet in de buurt komt.

Het gedrocht veranderde de crew op het schip in agressieve zombies die het vervolgens ook nog eens op Conan voorzien hadden.

De actie zag er ontzettend bruut uit. Niet zozeer de graphics, die imponeerden me allerminst, maar de lichteffecten, het spuitende bloed, de klinkende zwaarden en de vette moves gaven mij een voorproefje van een gerecht waar ik te zijner tijd graag m'n tanden in zet.





GEEN MMORPG?

De kans bestaat dat je denkt: 'Wat de fak? Ik dacht dat Conan een MMORPG zou worden!?' Dat kan kloppen, de licentie van de held ligt namelijk niet alleen bij THQ, maar ook bij Eidos die de game Age of Conan: Hyborian Adventures (zie screen) uit gaat brengen en dat is wel een MMORPG.



CONAN
XBOX 360 / PS3
NIHILISTIC SOFTWARE / THQ
VERWACHT: Q1 2008

FRONTLINES: FUEL OF WAR

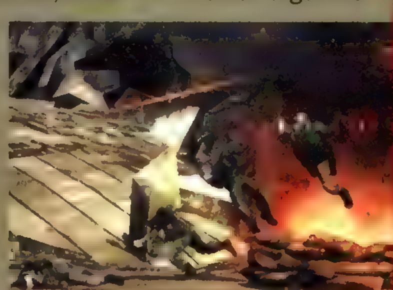
Frontlines doet z'n naam eer aan. Het hele spel draait namelijk om het veroveren van gebied op de vijand door het verschuiven van de frontlinie.



In mijn eerste singleplayer missie zat ik in een helikopter die in de stijl van Black Hawk Down werd neergeschoten, waardoor een groot deel van m'n teammaatjes al meteen het leven verloor. Lekker dan! Daar stond ik met piepende oren tussen de brandende onderdelen, inslaande bommen en schietende vijanden.
Al snel werd duidelijk wat ik moest doen, namelijk m'n wapen pakken, flink om me heen maaien en de vijand achteruit drijven door de frontlinie (die op de kaart zichtbaar is) naar achteren te drukken.
De frontlijn loopt tussen het gebied dat jij en je team in bezit hebben en het terrein dat de vijand in handen houdt. Via objectives rondom die frontlinie vergroot je je gebied en verschuif je 'm. Dat gaat natuurlijk gepaard met het nodige geweld en (letterlijk) explosieve actie, helemaal als je olievelden als fighting zone gebruikt.
De vrijheid om je doel te bereiken is vrijwel onbeperkt. Je kunt op geheel eigen wijze bepalen welke route je kiest en op welke manier je probeert het gebied te veroveren; het maakt allemaal geen ene reet uit en dat beviel me wel.

OLIE

Frontlines: FoW speelt zich af in 2024 en de inzet is olie. De Red Star Alliance, oftewel de Russen en Chinezen en de Western Coalition Army, die bestaat uit Amerika en Groot Britannië, staan in Frontlines tegenover elkaar met als inzet dat kostbare zwarte goedje.
Het arsenaal aan wapens en voertuigen is indrukwekkend. De ontwikkelaar gaf aan dat ze zich hebben gericht op next-gen wapens, zonder dat het science-fiction zou worden. Afhankelijk van de class die je selecteert, kun je wapens kiezen en bepaal je in feite je speelstijl.
Een aardig item vond ik de drones. Dat zijn vliegende objecten die je bestuurt en waarmee je kunt zien waar de tegenstander uithangt, maar je kunt er ook voor kiezen om ze op te blazen en een kill achter je naam te zetten.





GEKRUID

Het geheel voelde aan als Ghost Recon 2 meets Battlefield 2 met een zelfgemaakt sausje er overheen. Niet zo verrassend, want een deel van het ontwikkelingsteam heeft aan BF2 gewerkt.
Dat de game er retestrak uitziet is evenmin een verrassing want Frontlines maakt gebruik van de alles en iedereen wegblazende Unreal 3 engine.

FRONTLINES: FUEL OF WAR
XBOX 360 / PS3 / PC
KAOS STUDIOS / THQ
VERWACHT: Q4 2007



RATATOUILLE

Ratatouille is een Frans gerecht van gestoofde groenten maar het is ook een game die deze zomer uitkomt, gebaseerd op de gelijknamige animatiefilm van Pixar.



Daar waar Cars vorig jaar een goudmijntje voor THQ was, lijkt het erop dat Ratatouille dit jaar de grote kaskraker gaat worden. Men zal het daarbij echter wel van de jongste doelgroep moeten hebben.
De game kent hetzelfde verhaal als de film. Het verhaal gaat over Remy, een rat met een missie. Hij wil namelijk chefkok worden maar je begrijpt dat dat best lastig is als je een klein, onbeduidend ratje bent.

VOEDSEL



De ingrediënten voor z'n gerechten moet Remy uit de keuken van een Frans restaurant halen, maar daar is een vies beest natuurlijk allesbehalve welkom. Je zult er dan ook alles aan moeten doen om ongezien te blijven.
Ratatouille is een platformer, dus is het springen, shit verzamelen en puzzeltjes oplossen geblazen om stukjes kaas en groenten te scoren.
Over het plot wilde de developer nog niet veel kwijt want anders zou hij de film al verklappen. Spannend, hoor...

RATATOUILLE
ALLE PLATFORMEN
HEAVY IRON / THQ
VERWACHT: Q2 2007

DEGELIJK

Eigenlijk waren alle games die THQ liet zien van een degelijke kwaliteit. Het kan haast niet anders of het wordt een goed jaar voor de uitgever met spellen als Juiced 2, MotoGP 07, S.T.A.L.K.E.R, Frontlines, Stuntman, Titan Quest: Immortal Throne (zie screen) en ook Ratatouille. Toegegeven, Juiced 2, Frontlines en Conan zijn niet de meest vernieuwende games, maar ze zijn wel ehm... degelijk!



ANNO 1701

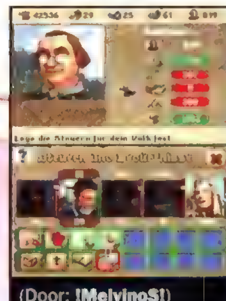
De laatste Anno game voor de PC vond Jan de beste uit de reeks. Maar toen hij hoorde dat deze game ook op de DS uit zou komen, fronste Janneman toch wel even de borstelige wenkbrauwen.

JAN VERKENT NIEUWE WERELDEN

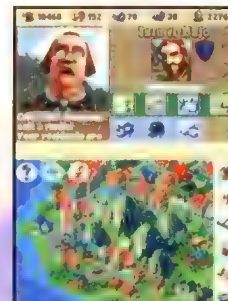
De Anno serie is in Duitsland, het land van herkomst, ongekend populair. Eind vorig jaar wist het derde deel, Anno 1701 op PC, in zes weken tijd meer dan 250.000 stuks te verkopen, en dat alleen in Duitsland. Tel daar de wereldwijde verkoop bij op, plus het gegeven dat het spel bij onze Oosterburen nog steeds doorverkoopt en je begrijpt dat we hier te maken hebben met een game die op gelijke hoogte staat met Settlers, ook al zo'n Germaanse knaller.
De bekende Anno gameplay verschijnt in juni op de DS en een recentelijk bezoekje aan Keen Studios maakte duidelijk dat deze drommelse Duitsers een deksels daadkrachtige duit in het DS zakje doen.

PAUWENVEER

Logischerwijs oogt Anno 1701 voor de DS niet direct als zijn grote PC broer maar de vibe en de gameplay zijn absoluut goed getroffen. Het spel doet grafisch eerder denken aan de eerste Anno game, Anno 1602, maar heeft weinig aan diepgang ingeboet. Nog steeds kent het spel de vier zogeheten Anno peilers: ontdekken, bouwen, combat en regeren/controleren.
Voordat je er met een koddig driemastertje (de grafische stijl heeft iets cartoonesk) op uittrekt, is het eerst zaak een eiland te kiezen, een houthakkershutje te plaatsen, bomen te hakken en huizen neer te zetten. Die laatste trekken nieuwe bewoners waarmee jouw mogelijkheden groeien om van je nederzetting uiteindelijk een bloeiende stad te maken die uitgroeit tot level 5 (die van de aristocraat, dat je het even weet).
De besturing gaat als het strijken van een pauwenveer over een zijdezacht laken. De stylus neemt de rol van PC-muis zo goed over dat ik binnen een mum van tijd een lekker bloeiend stadje in wording had opgebouwd. Tik met 't pennetje op het touch-screen en vervolgens sleep je het eiland van voor naar achteren en van links naar rechts. Ook de bouwfuncties, het schuiven met sliders, het upgraden van je gebouwen en neerplanten van een scheepswerf deed ik allemaal fluitend met de stylus.



(Door: !MelvinoS!)
Duitse volksfeesten zijn op een of andere manier altijd gezellig.



(Door: Ztalker)
Heeft die baklap geen beltegoed meer ofzo?

"DE BESTURING GAAT ALS HET STRIJKEN VAN EEN PAUWENVEER OVER EEN ZIJDEZACHT LAKEN."

PUNTHOOFD

Het onderste scherm toont de kleurrijke Nieuwe Wereld, het bovenste scherm een simpel overzicht van de goederen waarover je beschikt, en een adviseur - type ijverige boekhouder - die je met raad en daad bijstaat. De game is overigens gelokaliseerd in een trits talen en ook Nederlands is van de partij. De schermteksten werken naar behoren en in de vier uur dat ik met de game heb gestoeid, heb ik geen storende of grammaticale fouten ontdekt [dit in tegenstelling tot in je eigen teksten – Ed].

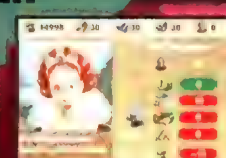


(Door: Duncmasta)
Piraten krijgen al vroeg de baard in hun keel.

De adviseur is een handige knakker die je een schop onder je kont geeft als jouw economie stokt, je aanstuurt tot het ontdekken van nieuwe eilanden, hij waarschuwt als vijandelijke schepen je nederzetting gaan aanvallen en ga zo maar door. Soms kreeg ik een beetje een punthoofd van die bebrilde bolleboos want hij heeft overal commentaar op en herhaalt dat soms net iets te vaak.

INDRUKWEKKEND

Keen Studios is nog een maandje of twee verwijderd van release maar wat deze mannen binnen een jaar hebben klaargespeeld is indrukwekkend. Naast een verhaalgestuurde campagne met leuke plottwisten, is er een open sandbox mode en een heuse multiplayer voor vier spelers. Maar daar vertel ik je alles over in de review.



(Door: qwerty)
Na een mislukte kleurspoeling noemde iedereen haar ' Van Oranje'.

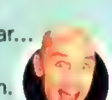




VERWACHTING

De Nintendo DS ontpopt zich steeds meer als een allround machine waarop genres die ik voorheen nooit voor mogelijk had gehouden op een handheld, probleemloos gedijen.
Na een dikke vier uur gamen kan ik volmondig stellen: Anno 1701 op de DS speelt als een tiet!

+ Stylus besturing werkt perfect.
+ Singleplayer staat als een huis.
+ Multiplayer modes.
+ Adviseur is een trouwe steun en toeverlaat maar...
- ...hij begon me op den duur lichtelijk te irriteren.



JAN

ANNO 1701
DS
KEEN STUDIOS / SUNFLOWERS / DISNEY INTERACTIVE / ELECTRONIC ARTS
JUNI 2007

GROTE ANNO GAAT VERDER

Anno 1701 (PC) was een gillend succes en dus komt er een add-on voor. De naam van het beestje is nog niet bekend, maar het spelletje moet het derde kwartaal het licht zien.

SNAKE HEEFT JE HULP NODIG – MAAR BEN JE DAPPER GENOEG?

METAL GEAR NU OOK OP PSP®

Ben je een leider, of niet? Hoe zijn je close combat reflexen en ben je in staat ongemerkt een missie uit te voeren? Met het eerste Metal Gear avontuur voor PSP kun je jezelf bewijzen! Formeer een super team van virtuele cracks, of werf vrijwilligers via een van de wireless access points, en ga op jacht naar je vijand. Metal Gear Solid: Portable Ops gaat op PSP verder waar Metal Gear Solid 3: Snake Eater stopte. Zorg dat je deze missie niet mist!



METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS



KOJIMA PRODUCTIONS PRESENTS

DAVID HAYTER / STEVE BLUM / DAVID AGRANOV / NOAH NELSON / DWIGHT SCHULTZ
ORIGINAL STORY & PLANNING: HIDEO KOJIMA / DESIGN DIRECTION & CHARACTER DESIGN: YOJI SHINKAWA / MECH DESIGN: JUNTARO SAITO / ARTWORK BY ASHLEY WOOD / STORY BY GAKUTO MIKUMO
MUSIC BY NORIHIKO HIBINO / ENDING THEME "CALLING TO THE NIGHT" VOCALS BY NATASHA FARROW / DIRECTOR: MASAHIRO YAMAMOTO / PRODUCER: NORIAKI OKAMURA / GENERAL MANAGER & PRODUCER: HIDEO KOJIMA
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES / WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM / WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_PRO

16+ KONAMI

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP

free record shop



GOD OF WAR II PS2

59,99

MET V.I.G.-KAART VOOR 52,49



TONY HAWK'S PROJECT 8 XBOX 360

59,99

MET GRATIS SKATEDECK. OP=OP



MET V.I.G.-KAART VOOR 52,49

Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en/of drukfouten voorbehouden.

REVIEWS

NET ALS IN DE FILM

Jongens, ik word beroemd. Ik speel de hoofdrol in een film! Nou ja, dat is te zeggen; ik doe mee aan een kort itempje op het Powerweb over Command & Conquer. Als het goed is, staat ie al een week of wat op onze site maar ten tijde van dit schrijven zijn net de opnames achter de rug en zit ik nog m'n zere keel te schrapen ten gevolge van het geforceerde stemgeluid dat ik fabriceerde. Ik speelde namelijk een generaal en die praten natuurlijk niet met zo'n gay piepstemmetje als ik van nature heb.
Eigenlijk hoef ik niet zo nodig in beeld maar dat was vroeger wel anders. Altijd als er iemand van de familie iets aan het filmen was, moest en zou ik er met m'n kop op. Zo doet op verjaardagen nog steeds het verhaal de ronde over die keer dat mijn nichtjes door hun vader werden gefilmd tijdens de wintersport. Mijn nichtjes waren een heel stuk ouder en hadden al vele jaren ski-ervaring. Ik stond, tien jaar oud, voor het allereerst op de lange latten maar toen ik mijn oom zag met zijn filmcamera ben ik erin geslaagd, vraag niet hoe, om constant in hetzelfde beeld te verschijnen als beide dames.
Nou ja, die camerageilheid is er wel een beetje af inmiddels, maar toch heb ik veel lol gehad toen ik het C&C filmpje samen met Muriëlle maakte. Check het gerust op 't Powerweb, ik denk dat het best leuk is geworden, als er na de montage iets van is overgebleven tenminste...
ED



ONLINE

Er zijn momenten dat de verveling toeslaat bij het spelen van games. Dat je het even gehad hebt met het door eindeloze gangen dwalen op zoek naar kanonnenvoer. Dan is het prettig dat je met een druk op de knop zo de online wereld in kan springen en de verveling in een klap plaatsmaakt voor eindeloos plezier.
Precies dat gebeurde bij mij tijdens het spelen van Resistance Fall of Man. Online lijkt de game in de verste verte niet op de simpele offline shooter die het ook is. Online is Resistance ineens geweldig en overweldigend. Dan komen de wapens veel beter tot hun recht en smeekt de game als het ware om gespeeld te worden.
Ook deze maand had ik weer zo'n moment van verveling. SSX Blur is namelijk klaar wanneer je de derde bergtop hebt veroverd en dus alle toernooien winnend hebt afgesloten. Dan valt er niet veel meer te beleven even; zo weinig zelfs dat ik me hardop afvraag wanneer Nintendo online eens wat gaat laten zien.
JEROEN



GOLD AWARD



OBLIVION

"OBLIVION IS OOK EEN JAAR NA DATO NOG STEEDS DÉ ULTIEME FREE ROAMING RPG."

MEEST VERWARRENDE GAME



EVERYBODY'S TENNIS

"WIE VERWACHT NU DAT EEN TENNISGAME MET ZO'N KIDDY UITSTRALING, REALISTISCHE GAMEPLAY BEVAT?"

MUZIKAALSTE GAME

SSX BLUR



"DE DANCEBEATS MAKEN PLAATS VOOR EEN DROMERIG GELUIDJE OM VERVOLGENS WEER SNOEIHARD UIT DE SPEAKERS TE KNALLEN."

DE BETER LAAT DAN NOOIT GAME

S.T.A.L.K.E.R.



"TOCH ZIJN ER EEN AANTAL ZAKEN ZO GOED UITGEWERKT DAT ZE HET HELE GEZEIK ROND DEZE GAME WEER EEN BEETJE GOEDMAKEN."

MEEST UITGEMOLKEN GAME

GTA VICE CITY STORIES

"WAT JE KRIJGT VOOR DIE DERTIG EURO IS EEN NOGAL GEMAKZUCHTIGE OVERZETTING VAN EEN PSP GAME DIE TECHNISCH GEZIEN ERG GEDATEERD OVERKOMT."



LORD OF THE RINGS



Als je een echte Lord of the Rings fan bent is de tijd aangebroken om je neus uit de succesvolle boekenreeks te halen want er is een nieuwe manier om te verdwijnen in de magische wereld van Midden-Aarde. Het kon natuurlijk ook niet uitblijven; zie hier de eerste Lord of the Rings MMORPG: Shadows of Angmar.

Meneer Tolkien was natuurlijk een genie. De schitterende wereld die de schrijver tot leven laat komen in zijn boeken met al z'n detail en diepgang is werkelijk onovertroffen, en bovendien een uiterst geschikte basis voor een MMORPG.

Het gegeven van LOTRO is simpel en blijft trouw aan de heersende MMORPG blauwdruk. Je kiest een ras (dwerg, mens, elf, hobbit) om vervolgens een klasse te selecteren (onder andere de bekende warrior, magiër, hunter en dief).

Na deze keuzes treed je toe tot Midden-Aarde en sla je aan het questen, wat zowel alleen als in groepsverband mogelijk is.

Opvallend zijn de vele overeenkomsten met World of WarCraft wat betreft de interface en de opzet van het spel. De indeling van de User Interface voelt voor mij als WoW speler dan ook bijzonder vertrouwd aan, evenals de opzet van de klassen, beroepen, de groepsdynamiek en de aard van de quests.

ONE QUESTION TO RULE THEM ALL

LOTRO kent gelukkig genoeg originele gameplay elementen, zoals Traits en Titles, waarmee het mogelijk is jouw personage geheel op

"DE GAME ZIET ER OPVALLEND GOED UIT VOOR EEN MMORPG"



Gandalf was de enige tovenaar die z'n handdoek in de ring kon gooien.



BÈTA-VERSIE

Deze review is niet gebaseerd op een volledige versie van de game maar op een bèta. De wereld was in deze versie nog niet voor de volle honderd procent speelbaar en de hogere levels (na level 20) konden nog niet bereikt worden.

Gelijk met de release van de game zal ook een patch beschikbaar zijn om enkele oneffenheden glad te strijken.

ANGWAAR? ANGWIE? ANGWAT?

De subtitel van Lord of the Rings Online verklapt waar het zwaartepunt van het verhaal ligt. De stad Angmar is vermoedelijk alleen bekend bij hen die ook kennis hebben gemaakt met andere dan Tolkien's vier meest succesvolle boeken.

We schrijven het jaar 1300 in The Third Age, een periode in de LOTR geschiedenis die begint op het moment dat Sauron voor de eerste keer wordt verslagen door de gecombineerde strijdkrachten van mensen en elfen. Het gebied Angmar, met Carn Dûm als hoofdstad, wordt opgericht door de Lord of the Ringwraiths (zie screen). De Witch-King of Angmar neemt zijn intrek in dit gebied dat ten noorden van The Misty Mountains is gelegen.

Vanaf deze positie gaat de Witch-King in opdracht van niemand minder dan Sauron de strijd aan met de Dúnedain rijken, bestaand uit Arthedain, Cardolan en Rhudaur. Aan het eind van deze strijd liggen de drie menselijke rijken in puin en vallen zij tijdelijk onder de heerschappij van Angmar, totdat er hulp komt vanuit Gondor, Rivendell en Lindon.



De Witch-King wordt verdreven en vlucht naar zijn meester in Mordor. Deze heugelijke gebeurtenis heeft echter ten tijden van LOTRO nog niet plaatsgevonden en als speler vind je jezelf in een wereld die onder constante bedreiging van het sinistere gebied Angmar en de Witch-King leeft. Een rijke setting die een uitstekende basis is voor grootse en meeslepende avonturen.

BEETJE BIJ BEETJE...

Om de wereld van LOTR zo waarheidsgetrouw mogelijk na te maken is er voor gekozen niet de hele handel in één keer in de game te knallen. De reis van Frodo en zijn gezelschap bestrijkt immers een immens gebied. Om dit gehele gebied gelijktijdig te ontwikkelen zou simpelweg betekenen dat er aan levendigheid ingeleverd zou moeten worden.

Om deze reden heeft men zich beperkt tot de locaties die in het eerste boek uit de trilogie voorkomen.

Dit betekent echter niet dat we met een klein speeltuintje worden opgezadeld. De omgevingen zijn groots opgezet en er is visueel voldoende variatie. Verwacht ook niet dat je eventjes van het ene gebied naar het andere wandelt, we hebben het tenslotte wel over een MMORPG.



Uiteraard kun je later in het spel een vervoermiddel bemachtigen, hetgeen reizen door Midden-Aarde zal vergemakkelijken. Deze opzet biedt veel perspectief, en het plan is dan ook om de complete wereld van Tolkien uiteindelijk virtueel na te bouwen waarbij iedere expansion een nieuw stukje van de puzzel is.

ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

STEVEN VERDWIJNT IN MIDDEL-AARDE

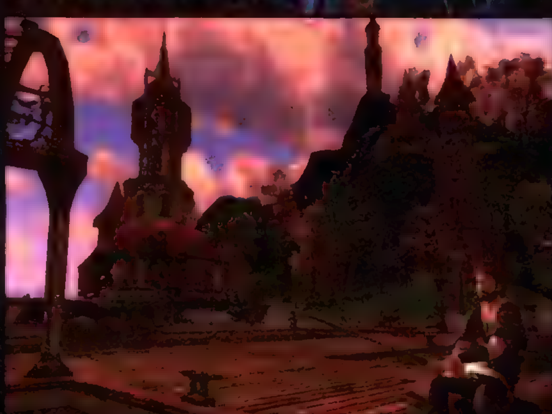
eigen wijze op te bouwen. Maar in plaats van jullie lastig te vallen met een warrig verhaal over de gameplay – deze legt zichzelf het beste uit door te spelen – zal ik mij richten op de enige belangrijke vraag: waarom zou je LOTRO verkiezen boven WoW? Als er twee vette shooters verschijnen, kun je er simpelweg voor kiezen om beide te spelen maar een MMORPG speel je meerdere jaren (als een ontwikkelaar het goed doet) en combineer je niet met het spelen van een tweede. Deze vraag lijkt mij dus zeer relevant.

WAAROM NIET?

Een MMORPG wordt na de release regelmatig voorzien van patches die de gameplay verbeteren en onvoorziene oneffenheden gladstrijken, een proces waar WoW al meer dan twee jaar aan onderhevig is. Dit gecombineerd met de extreem hoge kwaliteit van de game, zorgt ervoor dat WoW nog steeds de allerbeste MMORPG is vandaag de dag.
Mijn keuze als je puur en alleen naar de kwaliteit van de gameplay kijkt, is dan ook snel gemaakt.
Dit betekent zeker niet dat Shadows of Angmar slecht in elkaar steekt, maar er kan er nu eenmaal maar één de beste zijn...

WAAROM WEL?

Grafisch zijn MMORPG's een lastig verhaal en halen ze het op visueel gebied niet bij de meeste 'gewone' PC titels. Dit komt veelal door de beperkingen als gevolg van de gameplay. Allereerst is het essentieel zoveel mogelijk spelers te trekken, dus de systeemvereisten zijn altijd zeer bescheiden. Daarnaast is het ook zaak om rekening te houden met mogelijke samenscholingen van spelers in de wereld, hetgeen de nodige druk op de engine legt.
Desondanks ziet LOTRO er opvallend goed uit voor een MMORPG. Wel draaide de game ten tijden van het testen soms schokkerig, maar ik vermoed dat de bèta server daaraan de hoofdoorzaak was. Hopelijk weet Turbine dit voor de release recht te strijken.
Feit blijft dat LOTRO grafisch gezien een van de sterkere MMORPG's is, dus als het visuele aspect van games heel belangrijk voor je is, zit je met LOTRO goed.
Ook zal het voor iedereen die de laatste twee jaar de WoW boot heeft gemist aantrekkelijk zijn om tegelijkertijd met alle andere spelers aan het avontuur te beginnen, en niet als groentje tussen duizenden spelers met het maximale level rond te lopen.
Maar de grootste trekpleister van LOTRO is uiteraard de schitterende wereld en diens rijke geschiedenis die bij iedereen met een voorliefde voor fantasiewerelden in de smaak zal vallen.



In Middel-Aarde waren de ringbaardjes heel populair.

MONSTER PVP

Twee strijdende facties zijn veelal de basis voor een MMORPG waardoor confrontaties tussen spelers makkelijk zijn gerealiseerd.
In LOTRO speelt iedereen als held en is de rol van slechterik alleen voor NPC's weggelegd. Maar om liefhebbers van PvP (Player versus Player) actie tegemoet te komen, heeft Turbine een systeem in het leven geroepen dat iedere held van level tien en hoger in staat stelt een monster aan te maken. Deze ziet het levenslicht op het maximale level (leveltje vijftig dus) maar met een zeer beperkt aanbod skills, die vervolgens wel zijn uit te breiden door het verhogen van je rang. De maximaal te behalen rang van vijftien staat wat betreft de diversiteit van skills gelijk aan een level vijftig held.
Met jouw gecreëerde monster kun je echter niet de wijde wereld intrekken maar blijft het slachten van elfen en hobbits beperkt tot een bepaald gebied.
Ondanks deze oplossing om PvP te introduceren in een wereld waar iedere speler tot dezelfde factie behoort, voelt dit gameplay element evengoed als een ondergeschoven kindje die voor de diehard PvP'er niet zal volstaan.

LOTRO: SHADOWS OF ANGMAR









Enkele maanden later zouden deze mislukte handelaren stinkend rijk zijn door het bedenken van de Lord of the Ringtone.

CONCLUSIE

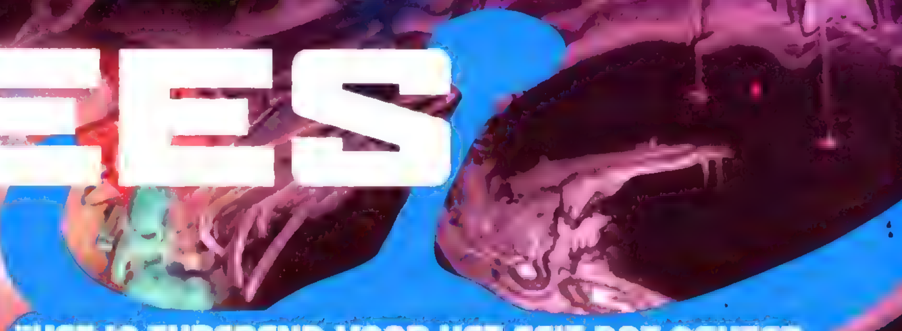
Ondanks dat Turbine flink heeft geshopt bij World of WarCraft weet de gameplay van LOTRO de kwaliteit van deze MMORPG koning net niet te evenaren. Evengoed legt Shadows of Angmar een ijzer sterke basis neer die met toekomstige uitbreidingen mogelijk de meest realistische creatie van Middel-Aarde kan opleveren.

STEVEN — SCORE **84**

Afgezien van toekomstige uitbreidingen is Shadow of Angmar ook nu al een wereld om maanden aan geslaagde avonturen te beleven.

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOW OF ANGMAR
PC
CODEMASTERS
AANTAL SPELERS ONBEPERKT
OUT NOW
16+

ELEDEES



Terwijl iedereen klaagt over de magere line-up voor de Wii, vermaakt Jurjen zich prima met Eledees. Al in de eerste alinea hieronder gaat hij met ongetwijfeld ijzersterke argumenten aantonen waarom deze vreemde titel niet in jou zwabber-en-zwiepcollectie mag ontbreken.

"HET IS TYPEREND VOOR HET FEIT DAT ACHTER VEEL ZAKEN IN HET LEVEN VAN VADER ABRAHAM EEN SEKSUELE DIMENSIE VERSCHOLEN GAAT."



Ik zet meestal de bloemetjes buiten.

Pierre Kartner is niet alleen een zeer frequent bezoeker van bejaardenseksclubs, onder zijn schuilnaam Vader Abraham heeft de grijsaard ook menig lied geschreven en gezongen. Eén ervan is gericht aan de Smurfen.
Vader Abraham stelt de Smurfen in dit lied diverse vragen, waaronder de vraag of zij door een waterkraan kunnen. Deze vraag wordt door de smurfen bevestigend beantwoord. Zij zingen, zonder er verder omheen te draaien: "Ja, wij kunnen door een waterkraan."
Nu hoeft dit natuurlijk niet te betekenen dat de Smurfen ook daadwerkelijk door een waterkraan kunnen. Ik heb het gedrag van de Smurfen middels een reeks avontuurlijke tekenfilms grondig bestudeerd, en niets in deze serie wijst erop dat Smurfen wel eens door een waterkraan gaan of dat ze daar überhaupt behoefte aan hebben. Het speelt geen rol in hun leven, en ze lijken er ook iets te groot voor.
Misschien is het gewoon opschepperij van die Smurfen. Of is het lied in een code gezongen die alleen door Vader Abraham en de Smurfen begrepen wordt? En niet door mensen als jij en ik?



TREKSTRAAL

Wat Eledees betreft liggen de zaken heel anders. Ook al zingen ze er niets over, Eledees kunnen wel degelijk door een waterkraan. Dit moet je natuurlijk niet zomaar van mij aannemen, nee, je kunt het zelf controleren in het spel Eledees.
Gebruik het stuurknuppeltje van de Nunchuck om te lopen en zwaai met de afstandsbediening om je richting te bepalen.
Inderdaad, zo ongeveer als in die teleurstellende first-person shooters die inmiddels voor de Wii zijn verschenen, maar dan nét een beetje beter uitgevoerd.
Als je op weg naar het toilet een obstakel op je weg treft, kun je dit vastpakken met een trekstraal (A ingedrukt houden) om het ding (bankstel, pizzadoos, koekoeksklok) vervolgens aan de kant te smijten (afstandsbediening zijwaarts zwiepen en A loslaten).
In het toilet zet je de trekstraal vast op de knop van de kraan van het fonteintje en maak je met de afstandsbediening een rechtsomdraaiende kantelbeweging. Eh, wauw. Er spuit niet alleen water uit, ook een heleboel gele Elebitjes! Schiet ze snel neer met je trekstraal (korte tikjes op A) om ze te vangen, zodat ze de draagkracht van je trekstraal vergroten.



Daar moet je niet onder terechtkomen; je kunt beter getroffen worden door vogelpoep dan door kippebout...

WATTAGE

Eledees van de kleur geel vergroten de draagkracht van je trekstraal, zodat je steeds zwaardere objecten kunt tillen. In de latere levels zijn dit zelfs auto's, trucks en huizen.
Eledees in de meeste andere kleuren verhogen het Wattage van je trekstraal, wat betekent dat je er steeds meer elektrische apparaten mee kunt activeren.
Als je vizier bijvoorbeeld op een televisie is gericht, verschijnt rechts onder in beeld de tekst "1500 Watt". Op het moment dat je Wattmeter tot 1500 of hoger is opgelopen, zal de knop van deze televisie gaan branden, wat betekent dat je hem met een druk op de A-knop kunt aanzetten, zodat de Eledees die erin verstopt zitten eruit komen stromen.
Zo gooi je met meubels, vang je Eledees, activeer je elektrische apparaten en vang je meer Eledees, om te proberen het vereiste Wattage binnen de tijd te halen. Bijvoorbeeld

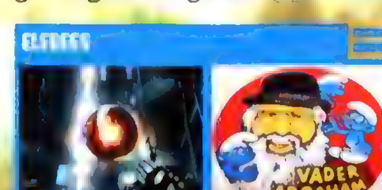


3000 Watt in vijftien minuten.
Eentonigheid wordt voorkomen door steeds weer nieuwe dingen in de levels te betrekken, zoals breekbare voorwerpen waarvan je er niet teveel mag breken en zwarte Eledees die het wagen jou aan te vallen.

CHAOS

In potentie kan alles wat je in Eledees tegenkomt worden opgepakt en weggegooid, wat betekent dat de processor van de Wii hard aan het werk moet om de posities van alle objecten adequaat te berekenen. Iets wat deze processor in grote, open gebieden zichtbaar moeite kost. Soms verspringen huizen spontaan een stukje, terwijl het spel bij de grovere smijtpartijen behoorlijk kan vertragen.
In combinatie met de nogal matte kleuren en vage texturen doet dit wat af aan de beleving van een verder erg leuk en verfrissend spelletje.
Het leukste aan Eledees is denk ik het gevoel om telkens weer te beginnen met een klein en nauwelijks invloedrijk trekstraaltje, om gestaag door te groeien tot een hard

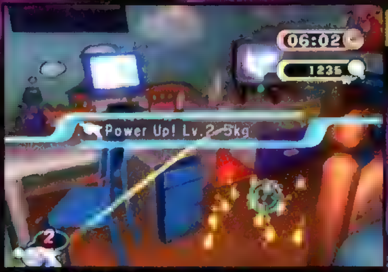
ELEDEES



HALEN ALS

- Je graag met dingen gooit.
- Originaliteit voor jou belangrijker is dan een perfecte uitvoering.
- Maffe spellen als Pikmin en Doshin je doorgaans goed bevallen.

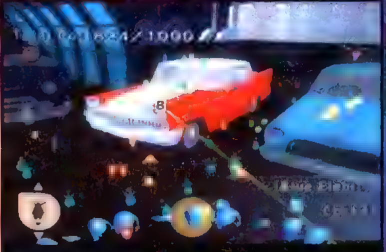
JURJEN GOOIT MET HUIZEN



(Door: **Devzero**)
In het Elebits is een lelijk vrouwtje een Elebitch.



(Door: **lil-squirl**)
Deze pizza verbleekt bij die broodzak op de PU-redactie.



(Door: **erikiesh**)
Rijden, rijden, rijden in een wagentje. En als je dan niet rijden kan dan draag ik je.

stralend monster dat met enkele soepele polsbewegingen een omgeving compleet op zijn kop zet.
De macht om chaos in de orde te scheppen, daar gaat het om, en ook de inventiviteit om dit zo snel en vakkundig mogelijk te doen.

BLOKFLUIT

Maar genoeg over de Eledees, nog even over de Smurfen en die waterkraan.
Wie de verslaggeving rondom het programma The X-Factor een beetje heeft gevolgd, weet dat Vader Abraham minstens één keer heeft geprobeerd om kandidaat Dorien eens te neuken. Letterlijk heeft hij haar gevraagd: "Kun jij op een blokfluit spelen?"
Het is typerend voor het feit dat achter veel zaken in het leven van Vader Abraham een seksuele dimensie verscholen gaat. In dit opzicht moet wellicht ook het tekstfragment over de waterkraan begrepen worden. Deze gedachte wordt ondersteund door een overeenstemmend fragment uit het Smurfenlied. Dit luidt: "Kunnen jullie op een blokfluit spelen? Ja, daar kunnen wij ook op spelen!".
En wat dacht je van deze: "Wat is jullie grootste wens? Smurfen, maar dat snapt geen mens."
Nou Smurfen, van dat laatste zou ik maar niet zo zeker zijn!

ELEWII?

Misschien verbaast het je dat er op deze pagina's telkens wordt gesproken over Eledees, terwijl jij die maffe beestjes juist had leren kennen als Elebits. De exacte reden voor de naamsverandering is ons ook niet duidelijk maar het schijnt te maken te hebben met een in Engeland heersende seksuele dimensie die aan het woord 'bit' kleeft, zoals dat in Nederland met woorden als 'poes', 'blokfluit' en 'waterkraan' een beetje het geval is.



SPEEL JE ZIEK!

Zelf had ik na een intensieve spelsessie wel eens last van een zere pols en - heel soms - droge ogen, maar op internetfora trof ik naast intensievere vormen van deze kwalen ook herhaaldelijke meldingen van duizeligheid, misselijkheid en hoofdpijn.
Het is ook niet niets, onder tijdsdruk razendsnel zoeken, draaien en spullen door de kamer smijten in levels die soms wel twintig minuten lang de druk op de ketel houden. Als je hier ook wat gevoelig voor bent, schijnt het te helpen als je wat verder van het beeldscherm gaat zitten, of staan.



CONCLUSIE

Het verhaal is zwaar poes, de uitvoering niet zo goed als had gekund maar het spel zelf is en blijft vermakelijk, en erg origineel natuurlijk.

JURJEN

SCORE **70**

Uitgespeeld in een uur of tien, daarna kunnen allerlei extra uitdagingen (o.a. een map editor die de Wi-Fi Connection ondersteunt voor het uitwisselen van levels) je nog weken bezighouden.

ELEDEES
Wii
KONAMI
1 - 4 SPELERS
APRIL 2007

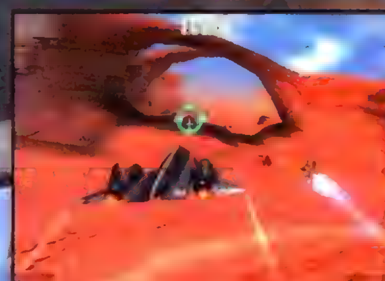
3+

AFTER BURNER: BLACK FALCON

Sega heeft door de jaren heen al meerdere klassieke series nieuw leven ingeblazen maar met het uitbrengen van een volwaardig nieuw After Burner deel hebben ze maarliefst twintig jaar gewacht. Steven bekeek of Black Falcon het lange wachten waard was.

STEVEN ALS KLASSIEKE PILOOT

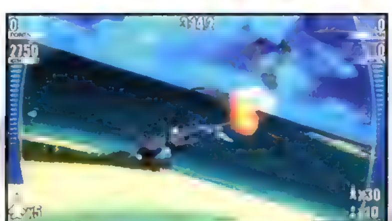
Dat de After Burner franchise nieuw leven ingeblazen zou worden werd mij duidelijk toen ik enkele Tokyo Game Shows geleden een fonkelnieuwe straaljager over uitgestrekt water zag razen terwijl er van alles uit de lucht werd geknald. De game in kwestie zag er fantastisch uit en is inmiddels al geruime tijd te vinden in de speelhallen, waar deze op nieuwe arcadehardware van Sega draait.
Ik ben die nieuwe After Burner titel zelf echter nog in geen enkele arcadehal tegengekomen, dus voorals nog is het wachten op een eventuele console versie (fingers crossed) om te kijken of de legendarische status van de serie gehandhaafd gaat worden door deze nieuwe reïncarnatie.
Maar gelukkig krijgt de serie er ook een klein broertje bij, in de vorm van Black Falcon voor de PSP, zodat fans van het legendarische origineel alvast een voorproefje krijgen van After Burner in de 21e eeuw.



After Burner... is een pyromaan die altijd te laat komt.



After Burner... is het tegenovergestelde van een warming up.



After Burner... dat is het gevoel als je met ontstoken aambeien je kont afveegt na een acute diarree-aanval.

NETJES

Sega heeft z'n best gedaan op Black Falcon want zowel de presentatie als de in-game actie zien er keurig uit. Het verhaal is uiteraard te verwaarlozen maar wordt wel stijlvol verteld.
Sowieso zijn de graphics erg sterk en zien de levels en vliegtuigen er gelikt uit. Met name de vloeiende animaties die samen met een soepele besturing een aangename vlucht opleveren springen in het oog. Het voelt goed om je naverbrander in te schakelen en met hoge snelheid op een reeks vijanden af te vliegen, die vervolgens in ouderwetse shooter stijl in vaste formaties je loop passeren en een power-up laten vallen als je ze allemaal raakt. Je kunt overigens niet 360 graden rondraaien en alle richtingen op vliegen, je bent gebonden aan een beperkte vlieglijn. Door flink te knallen verdien je geld, waarmee je nieuwe vliegtuigen en wapens kunt kopen. Minder functioneel (maar minstens zo belangrijk) zijn optische upgrades, die variëren van stoere legercamouflage tot dragrace bestickering en roze verflaagjes.

LESS IS MORE

Ik schreef onlangs in de previews van The Club en Sega Rally dat het een slimme zet is van Sega om zich te richten op old school gameplay in een modern jasje. Daarmee zeg ik niet dat Sega niet in staat is om cutting-edge gameplay te ontwikkelen, maar meerdere series hebben bewezen dat deze zich niet altijd perfect lenen voor een nieuwe opzet (denk aan Altered Beast en zelfs Sonic). Zou je in Black Falcon bijvoorbeeld meer bewegingsvrijheid hebben in de levels dan was de overeenkomst met Ace Combat wel erg groot, en gooi je er nog meer gameplay in dan ga je richting simulatie.
'Less is more', een hippe uitspraak die met betrekking tot After Burner zeker opgaat.

"'LESS IS MORE', EEN HIPPE UITSPRAAK DIE MET BETREKKING TOT AFTER BURNER ZEKER OPGAAT."

TROUW AAN DE ROOTS

Het origineel van After Burner verscheen in 1987 en heeft menig muntstuk opgeslokt in zijn tijd. De game was wereldwijd een groot succes in de arcadehallen en is tegenwoordig nog steeds een graag geziene gast in een classic gaming hoekje.
Er zijn ooit wel enkele vervolgen uitgebracht maar eigenlijk is alleen het origineel verantwoordelijk voor de reputatie gekoppeld aan de After Burner naam. Gelukkig eert Sega de serie met gameplay die trouw blijft aan de roots van After Burner.



HALEN ALS

- [illegible] scheert en bogeys neerhaalt.
- Je altijd al jouw eigen straaljager van een likje roze verf hebt willen voorzien.
- Je portemonnee nog steeds pijn doet van de arcadebezoekjes eind jaren '80.

AFTER BURNER: BLACK FALCON



CONCLUSIE

After Burner is geen drie gangen maaltijd, het is een game voor de lekkere trek. Dat is geen belediging overigens. Black Falcon ziet er goed uit, speelt lekker weg en heeft een sterke co-op en multiplayer optie.

STEVEN

SCORE **76**

De singleplayer is niet bijzonder lang, maar gecombineerd met een leuke multiplayer en co-op mode middels een wireless verbinding, heeft After Burner zat replay value te bieden.

AFTER BURNER
PSP
SEGA
1 SPELER + CO-OP & MULTIPLAYER
OUT NOW

7+

ELITE BEAT AGENTS

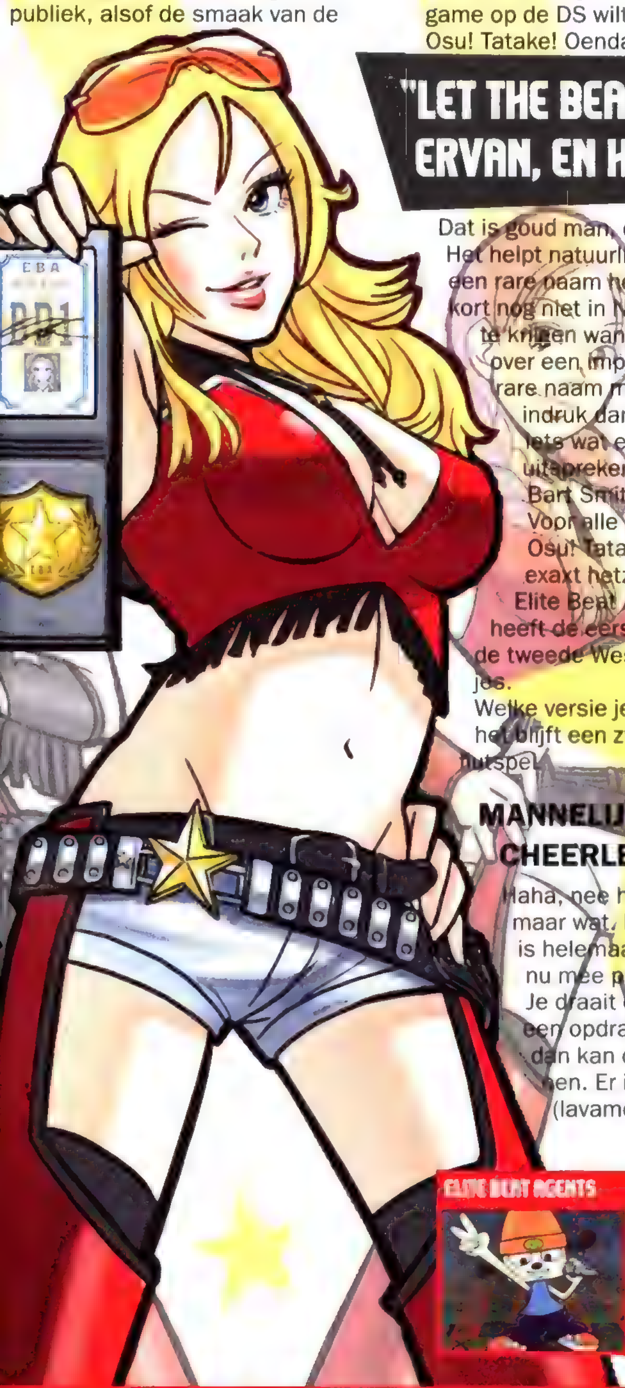
Er zijn mensen die van videogames houden en een verfijnde smaak hebben, en er zijn mensen die ermee pronken dat ze van videogames houden en een verfijnde smaak hebben. Jurjen wordt wel eens moe van de mensen van het laatste soort, waartoe hij zelf overigens ook behoort.

JURJEN TIKT VROLIJK VERDER

Ik weet heus wel dat een videogame meer is dan zomaar een tijdverdrijf. Er kruipt spelenderwijs iets diep onder je huid, iets dat deel van je wordt, als je tenminste de spellen speelt die je werkelijk raken. Zo'n spel moet dan vervolgens ook niet door iemand anders worden afgewezen of bekritiseerd, want dat voelt dan als een trap op je ziel. Daarbij irriteert het je mateloos als een obscure favoriet van je ineens wordt opgepikt door het grote publiek, alsof de smaak van de massa afbreuk doet aan het unieke karakter van jouw spelbeleving. Die videogames zijn niet langer dingen die in de kast liggen of in de console zitten, ze zijn deel geworden van jouw identiteit. Iets om je mee te profileren. Om mee te pronken, als een pauw met zijn veren.

BOERENLUL

Osu! Tatake! Oendan! is zo'n spel waarmee mensen graag pronken. 'Nee man, als je echt een vette game op de DS wilt spelen, moet je Osu! Tatake! Oendan! eens spelen. Dat is goud man, echt pure klasse.' Het helpt natuurlijk dat het spel een rare naam heeft en tot voor kort nog niet in Nederland was te krijgen want het (s)preken over een importspel met een rare naam maakt altijd meer indruk dan wauwelen over iets wat elke boerenlul kan uitspreken en gewoon bij Bart Smit kan halen. Voor alle duidelijkheid: Osu! Tatake! Oendan! is exakt hetzelfde spel als Elite Beat Agents, alleen heeft de eerste Japanse en de tweede Westerse popliedjes.
Welke versie je ook speelt, het blijft een zwaar overschat hutspel.



MANNELIJKE CHEERLEADERS

Haha, nee hoor, ik plaag maar wat. Elite Beat Agents is helemaal te gek, of je er nu mee pronkt of niet. Je draait de wereldbol om een opdracht te vinden en dan kan de gekte beginnen. Er is één probleem (lavamonster ontvoert kinderen, iemand moet meteen naar het ziekenhuis, babysitter wordt verliefd op blonde hunk) en jij moet het niet oplossen maar de held die het oplost laten aanmoedigen door drie mannelijke cheerleaders in zwarte pakken. Dit doe je door op de maat van de muziek de rondjes in beeld aan te tikken en af en toe een balletje door het beeld te slepen of een schijfje te laten draaien.
Dingen die in de latere levels nauwelijks nog zijn bij te houden, wat betekent dat je moet leren op instinct te tikken. Je volgt de muziek niet langer met je hoofd maar met je onderbuik, en dat voelt goed. Het maakt het spelen van Beat Agents tot meer dan een ervaring, namelijk een belevenis, iets wat deel van je wordt.

> "LET THE BEAT CONTROL YOUR STYLUS, GENIET ERVAN, EN HOUD VERDER JE ELITAIRE WAFFEL."





En toen kwam er een olifant met een lange snuit en die woonde de twee meisjes helemaal uit.

TIKKEN

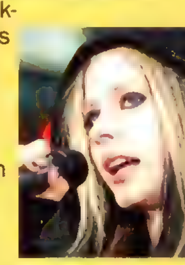
De mens heeft van nature niet alleen de behoefte om te pronken maar ook om bij het luisteren naar ritmische muziek mee te tikken of te bewegen. Elite Beat Agents sluit hier naadloos op aan. Alsof die behoefte om te tikken voor dit spel is gemaakt, en niet andersom. Verder wordt een spel als Elite Beat Agents weinig recht gedaan door erover te (s)preken of te schrijven, dit moet je echt een keer beleven om het te kunnen vatten. Dus: Let the beat control your stylus, geniet ervan en houd verder je elitaire waffel.



Nu is het decorstuk.

MUZIEK

Als je jezelf een beetje wilt profileren als puberale kwal, eh, ik bedoel, elitaire gamer, dan moet je de versie met de Japanse popliedjes (Osu! Tatake! Oendan!) de hemel in prijzen en heel neerbuigend doen over de Amerikaans georiënteerde tracklist van Elite Beat Agents. Persoonlijk prefereer ik de laatste, met covers van negentien heerlijk mee-tikbare liedjes als Y.M.C.A. (Village People), Material Girl (Madonna), Rock this Town (Stray Cats), Sk8er Boy (Avril Lavigne/ zie screen), Survivor (Destiny's Child) en Highway Star (Deep Purple).



ELITE BEAT AGENTS



HALEN ALS

- Je een perfect actieritmespel wilt bezitten.
- Je schijt op al die elitaire kutkereltjes die de Japanse versie beter noemen.
- Je Avril Lavigne stiekem best eens zou willen vingeren.

CONCLUSIE

Een perfect uitgevoerd en schitterend vormgegeven ritmespelletje waar je spelenderwijs gewoon erg vrolijk en levenslustig van wordt.



JURJEN

SCORE 80

Na een uur of zes wordt het behoorlijk moeilijk, als je alles wilt halen ben je zeker nog wel dertig uur zoet.

ELITE BEAT AGENTS
DS
INIS / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
MEI 2007
3+

S.T.A.L.K.E.R.:

Na jaren wachten is Stalker eindelijk klaar. "Nou ja, beter laat dan nooit", schamperde Boris.

> "ALTIJD IS ER DE REGEN, DE WIND, DE KOU EN HET ONHEILSPELLENDE GETIK VAN JE GEIGERTELLER."

Na al die jaren wachten is Stalker in veel opzichten niet de game waar we op gehoopt hadden maar toch zijn er een aantal zaken zo goed uitgewerkt dat ze het hele gezeik rond deze game weer een beetje goed maken.

DE SFEERSKI

Om te beginnen is de sfeer in het spel echt fenomenaal. Die hele Russische depressieve vibe werkt heel goed. Altijd is er de regen, de wind, de kou en het onheilspellende getik van je geigerteller. Vijanden spreken Russisch en vrienden spreken Engels met een Russisch accent. Het spel voelt goed, het heeft die vibe van de situatie na een nucleaire ramp en de wereld waarin je speelt is echt. Het voelt écht en het is echt.
Ze hebben de stadjes rond de kerncentrale Chernobyl een op een nagemaakt en ook de reactor zelf is een exacte kopie van het echte ding. Ook het uitzichtloze cynisme dat je terugvindt in de game komt overeen met de uitstraling die de meeste Oekraïners vandaag de dag nog altijd hebben. Chernobyl is de oorzaak van al hun problemen en het symbool voor het grote falen van het Soviet tijdperk. En wat hebben de mensen nu nog over? Kinderen die ziek worden, een tweede reactor in Chernobyl die op ontploffen staat, werkloosheid en een imposante identiteitscrisis ten gevolge van de val van de muur.



Als er één creep over de drempel is volgen er meer.

HET SOVIET MYSTERIE

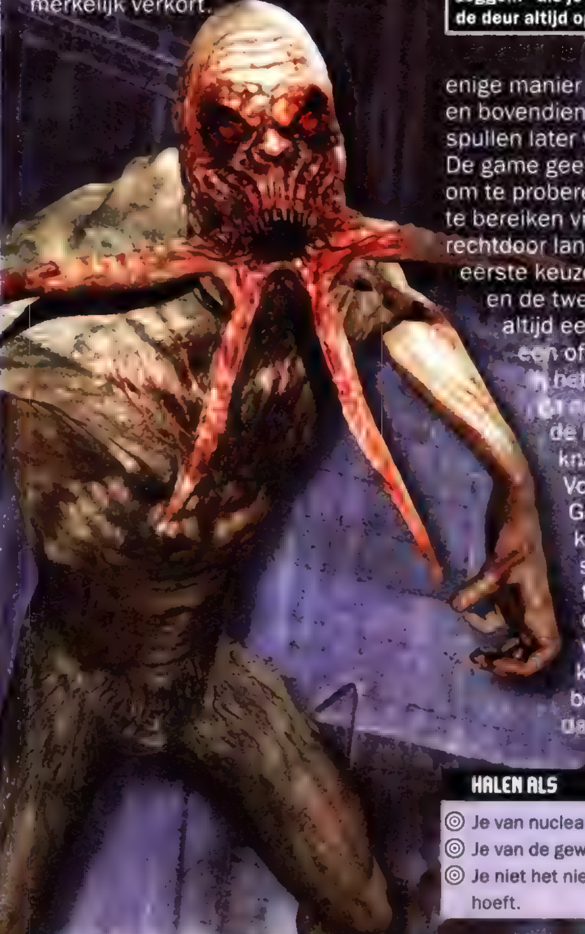
En dan is er die frustratie over de rol van de overheid. Het is dat typische Sovjet mysterie waarin de overheid het laat afweten omdat een onzichtbare kracht ver boven in de politiek zegt dat er niet ingegrepen moet worden. Het is precies datzelfde gevoel voor mysterie dat je tegenkomt aan het begin van de game als Marked One met geheugenverlies wordt binnengebracht en op zoek kan gaan naar de ware reden van zijn aanwezigheid in The Zone. Je voelt dat er een duister complot aan het werk is maar de hoofdrolspelers zijn vaak al dood als je ze eindelijk weet te vinden. Je zoektocht is eenzaam en als je al vriendschap sluit met andere stalkers dan is die vaak van korte duur omdat een aanval van een gemuteerd dier of een bende bandieten de gemiddelde levensverwachting in The Zone aanmerkelijk verkort.

SCHIETSKI ALLES KAPOTSKI

Je speelt het spel van opdracht naar opdracht. Onderweg is het eten of gegeten worden en als je er in slaagt om de bandieten, die je zeker zult tegenkomen, te doden dan kun je hun spullen doorzoeken op drank, wapens, munitie en eten. Het voelt een beetje wanhopig maar het is de enige manier om in leven te blijven en bovendien kun je de "gevonden" spullen later weer verkopen.
De game geeft je vaak de keuze om te proberen een bepaald punt te bereiken via een omweg of juist rechtdoor langs de soldaten. De eerste keuze duurt het langst en de tweede keuze betekent altijd een vuurgevecht met een of andere groepering. Ik heb weinig geduld dus ik ga niet tien minuten door de bosjes kruipen maar knal gewoon iedereen af. Voelt ook goed trouwens. Geen gezeik. Eerst knallen en dan vragen stellen. Dat leidt er trouwens wel eens toe dat je ook potentiële vrienden een kopje kleiner maakt. Wat mij betreft is dat jammer dan.



Zoals ze bij de directie van de VNU altijd zeggen: "als je een probleem hebt, staat de deur altijd open!"



CIJFERS DOOR DE JAREN HEEN

We zagen de eerste beelden van Stalker in 2001. Dat is nu zes jaar geleden. Waarschijnlijk werkte GSC Game World toen al een aantal jaar aan het spel dus het is veilig om te stellen dat deze game een verschrikkelijke vertraging heeft opgelopen. De engine is redelijk verouderd en de animaties doen denken aan de standaard van een aantal jaar terug.
Dat neemt niet weg dat deze game gewoon een Gold Award zou hebben gekregen als het in 2004 was uitgekomen. Vandaag de dag zijn we betere shooters gewend die vooral online beter lopen.
Dat betekent dat Stalker nu dus een 80 krijgt maar is dat wel eerlijk? Hoe kan het dat een game die drie jaar geleden een 90 zou krijgen nu ruim een punt minder scoort? Half-Life 2 krijgt toch ook niet elk jaar een lager cijfer?
Dat is waar natuurlijk maar bij het uitdelen van een cijfer letten we ook op de andere shooters die uitkomen en daar moet je dan mee vergelijken. Zet een Stalker naast een Rainbow Six: Vegas (zie screen) en je snapt wat ik bedoel.
Gemiddeld zou het wel eens kunnen zijn dat elk spel per jaar een 3 punten (van de 100) van zijn cijfer moet inleveren. Zou Super Mario 64 vandaag de dag uitkomen dan zou het geen 95 meer krijgen maar een 69. Zou Pac Man vandaag de dag full priced in de winkels komen te liggen dan verdient het een 20. En dat klopt ook wel lijkt me. Wat jij?

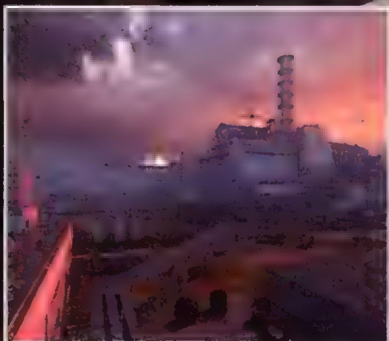


HALEN ALS

- Je van nucleaire zones houdt.
- Je van de geweldige sfeer wilt proeven.
- Je niet het nieuwste van het nieuwste hoeft.

BORIS KICKT OP DE SFEER

SHADOW OF CHERNOBYL



Ik heb echt, serieus, destijds na die ramp al m'n slaplantjes uit de tuin weggegooid.

LEVELSKI

Stalker zou oorspronkelijk bestaan uit één grote open wereld maar dat bleek toch niet haalbaar. In plaats daarvan is de wereld van Chernobyl nu opgedeeld in levels. Tussen de levels in wordt geladen. Dat helpt je er trouwens wel aan herinneren dat je heel veel moet saven. De auto-save functie werkt niet echt goed en er is geen quick-save waardoor je helemaal naar het menu moet gaan om je spel op te slaan maar het is de moeite waard want je zult echt vaak dood gaan in deze game.
Iets anders wat niet haalbaar bleek, was het A-life systeem, een manier van kunstmatige intelligentie ontwerpen die er voor moest zorgen dat andere computergestuurde Stalkers net zo goed spelen als menselijke spelers. Het zou zelfs mogelijk zijn dat computergestuurde spelers het spel uitspelen terwijl jij nog maar halverwege bent en niets meer kan doen. Dat bleek uiteindelijk dus allemaal niet haalbaar.

BLAASKI VAN DE TORENSKI

Als ik zo terug kijk op de afgelopen jaren dan denk ik dat developer GSC Game World er goed aan had gedaan om wat minder hoog van de toren te blazen bij de ontwikkeling van dit spel. Ik heb de mannen uit Kiev nog horen zeggen dat Stalker beter werd dan Half-Life 2 en dat blijkt achteraf echt totale onzin.
De game is oké, en dat komt met name door de geweldige sfeer maar de gameplay doet denken aan de betere shooters van een jaar of vier terug. Animaties zijn grof en de framerate is schokkerig en het hele zaakje hapert van tijd tot tijd.
Ik denk dat GSC Game World heeft laten zien dat het echt wel wat in huis heeft en ik verwacht dat het voor een hoel mensen interessant is om rond te lopen in het gebied rond Chernobyl zonder dat ze gelijk licht beginnen te geven in het donker, maar verder is het beter om de game te vergeten en te hopen dat GSC wat geleerd heeft van deze lijdensweg en de volgende keer een game gewoon goed en op tijd aflevert.





S.T.A.L.K.E.R.









Later zou hij de succesvolle groep de Stalking Heads oprichten...



CONCLUSIE

Stalker is minstens drie jaar te laat maar weet heel veel goed te maken met zijn fantastische sfeer. Verder is de game niet echt interessant.



BORIS

SCORE 80

Minstens twintig uur, vemoedelijk een stuk langer.

S.T.A.L.K.E.R.
PC
GSC GAME WORLD / THQ
16 SPELERS
OUT NOW

16+

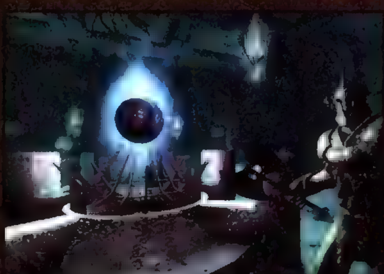
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Een jaar na de PC en de Xbox 360 versie komt Oblivion ook nog eens uit voor de PS3. Is dat iets om blij van te worden? "JAZEKER !!!", bulderde Jan tegen de steeds dover wordende Ed.



POWER UNLIMITED GOLD

Ook al heb je het spel nog niet gespeeld, je moet wel een beetje vreemde snuiter zijn als het spel Oblivion je niets zegt. De beste RPG van 2006 heeft niet voor niets vele prijzen in de wacht gesleept. In navolging van Xbox 360 en PC gamers, kunnen nu ook de PlayStation 3 bezitters met eigen ogen en oren ervaren waar alle ophef vorig jaar over ging. Bovendien krijgen de PS3 spelers een opgepimpte versie voorgeschoteld. Geduld blijkt met terugwerkende kracht een schone zaak.



Als dat zwevende ding ook net zo smáákt als de gehaktballen van m'n vrouw, heb je een dodelijk wapen in handen.

SCHERPER & SNELLER

De grote, open speelwereld waar je naar hartenlust van de hoofdqueeste kon afwijken ziet er net een tikkie scherper uit en heeft beduidend minder last van pop-up. Nu viel dat op de Xbox 360 ook nog wel mee, maar toch. Ook de draw distance is verbeterd. Wat ik in het bijzonder als zeer prettig ervoer, waren de snellere laadtijden; het in en uit kerkers hoppen, kost nu hooguit vier seconden, terwijl dat voorheen nog wel eens meer dan tien tellen kon duren. Dit lijkt mierenneukerij in de kantlijn maar als een spel vele honderden kerkers kent, wil je zo min mogelijk naar een laadschermpje kijken.

TROONOPVOLGER

Afgezien van het technische oppoetsen, is aan de PS3 versie ook de Knights of Nine add-on toegevoegd. Dat is een mooie extra van ruim tien uur waarin je een avontuur als Kruisridder beleeft. De controles werken net als bij de Xbox 360 versie maar ik blijf de muis-toetsenbord combi net stukkie lekkerder vinden. Belangrijkste is dat Oblivion ook een jaar na dato nog steeds dé ultieme free roaming RPG is waar geen enkele game aan kan tippen, en dat lijkt voorlopig zo te blijven want een opvolger is in geen velden of wegen te bekennen.

"DIT IS NOG ALTIJD DÉ ULTIEME FREE ROAMING RPG."



Zelfs als geharnaste ridder was je kansloos tegen de bewaking van nudistenkamp Bloot om Oud IJzer.

GRATIS NIEUWE CONTENT

Voor de PC versie zijn er allerlei (gratis!) mods gemaakt door de Elder Scrolls community. Deze mods zijn zeer divers. Van nieuwe wapens, betere harnassen of handige zadeltassen, tot compleet nieuwe gebouwen, een mooiere inventaris, duidelijkere kaarten, nieuwe lichteffecten, nieuwe kapsels, ogen en neuzen, A.I. aanpassingen en ga zo maar door. Je kunt deze goodies allemaal voor nop downloaden op onderstaande websites:

http://planetelderscrolls.gamespy.com
www.tessource.net tessource.net
www.actiontrip.com/features/oblivionmodheaven.phtml
www.oblivionportal.com
http://chorrol.com
www.oblivionsource.com



OBLIVION



SHIVERING ISLES

Terwijl de PS3 achterban fris en nog nat achter de oren losgaat met het oorspronkelijke avontuur van Bethesda, kunnen PC en Xbox 360 fans alweer genieten van Shivering Isles, de tweede officiële add-on. Spil hier is de excentrieke Prince of Madness: Sheogorath, die de speler allerlei dubieuze opdrachten verschaft in Mania en Dementia, twee tegenstrijdige werelden die samen een dikke dertig uur gameplay bieden.



HALEN ALS

- Je een RPG bij je PS3 wilt hebben.
- Je een jaar lang gesnoef van PC en Xbox 360 gamers hebt moeten aanhoren.
- Je Alzheimer hebt en niet meer weet dat je de PC en/of 360 versie al hebt gespeeld.

CONCLUSIE

Dit is nog altijd de ultieme open, free roaming RPG. Bovendien zit Knights of Nine er 'gratis' bij. Een Gold Award voor dit spel is dan ook dik verdiend.



JAN

SCORE 90

Je kunt hier echt meer dan honderd uur zoet mee zijn, maar dan alleen als je de PC en de Xbox 360 versie nog niet gespeeld hebt, anders is het natuurlijk volkomen loos.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
PLAYSTATION 3
BETHESDA / 2K GAMES / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW
16+

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA



STEVEN SPEELT EEN MONSTERLIJKE GAME

Zombies zijn populairder dan ooit! We noemen een Dead Rising, Infested en Resident Evil. En ook in 2007 jagen de 'walking dead' ons weer de stuipen op het lijf in Monster Madness. Alhoewel, de zombies in Monster Madness zijn allesbehalve eng. Nietwaar Steven?



"EEN ONGELUKKIGE COMBINATIE VAN ELEMENTEN, DIE GROTENDEELS NOG SLECHT ZIJN UITGEWERKT OOK."

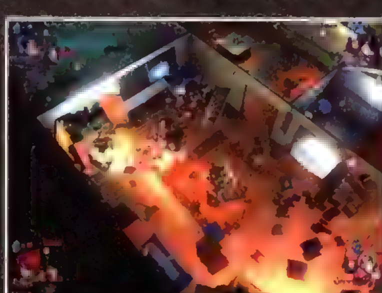
Monster Madness heeft weinig om het lijf; de aanwezige gameplay is eigenlijk met één woord te omschrijven: crap! Denk aan games als Smash TV, X-Men Legends en Gauntlet en je krijgt een goed idee van de opzet Monster Madness. De besturing is namelijk overeenkomstig met die van Smash TV, waar je met de linkerknuppel jouw personage bestuurt en met de rechterknuppel bepaalt welke richting je op vuurt (of 'slaat' in het geval van Monster Madness).
Van X-Men Legends leent Monster Madness de topdown view en simpele levels waar je doorheen hakt, evenals een vier-speler mode.
Die vier-speler mode is samen met de grote hoeveelheid vijanden verantwoordelijk voor de vermelding van Gauntlet.
Je kunt verschillende wapens oppakken en deze upgraden, maar dit alles weet de gameplay niet boven een simpel buttonbashing festijn te verheffen. Je voert de hele tijd één en dezelfde aanval uit terwijl je personage met een ongelukkige animatie over het scherm glijdt.

SAAI EN FRUSTREREND

Om de beschrijvende lijn van deze review voort te zetten wil ik je de volgende situatie schetsen.
Ik wist dat de crux van de gameplay draaide om de vier-speler actie, zowel off- als online. Ik had dus bedacht de game op de redactie van Gamekings te checken. Martin was enthousiast over Monster Madness dus die speelde meteen mee. Dennis stond erbij en keek ernaar en kraamde af en toe "Zombies... vet!" uit. Na een paar minuten zeuren werd Melle speler drie en waren we aan het lachen om de belachelijk slechte gameplay en eenvoudige opzet.
Maar toen we in het tweede level ook nog eens op vijanden stuitten die je zonder pardon afmaken werd de ervaring naast saai ook nog eens frustrerend.
Ik weet niet voor wie deze game is gemaakt. De opzet doet vermoeden dat de ontwikkelaar peuters in gedachten had maar de setting schreeuwt tiener.
Al met al een ongelukkige combinatie van elementen, die grotendeels (de old school horror deuntjes zijn namelijk wel leuk) nog slecht zijn uitgewerkt ook.



Zomaar een zomeravond in de Utrechtse wijk Ondiep.



De jeugd in achterstandswijken speelt ook weleens binnen hoor, met poppenhuizen zelfs.



MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA







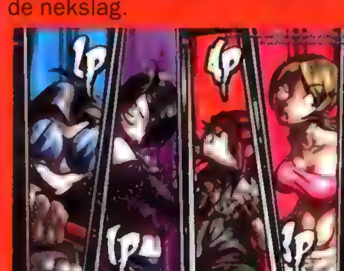


HALEN ALS

- Je moeder je 's ochtends een helmpje opzet en een kwijllapje voorbindt.
- Je drie vrienden hebt die eveneens na het opstaan van helm en kwijllapje worden voorzien.
- ... unm, tja, pffffffffff.

MONSTER MADNESS COMIC

De gehele presentatie is in comic stijl, met vier cliché helden in de hoofdrol. Je kent ze wel: de nerd, gothic chick, skater en cheerleader. Het simpele verhaal, van een stad overspoeld door monsters, wordt verteld door tekeningen ondersteund door belabberde voice-acting.
De Tim Burton-achtige vormgeving is op zich wel leuk maar de slechte uitvoering is meteen weer de nekslag.



CONCLUSIE

De game schijnt ontwikkeld te zijn door een team van jonge programmeurs. Ik hoop dat deze game voor hen een goede leerschool is geweest zodat Monster Madness in ieder geval één positief effect heeft gehad, want voor ons gamers valt hier geen eer aan te behalen.



STEVEN

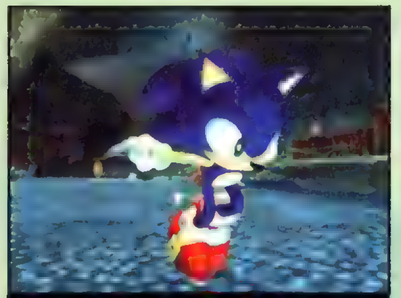
SCORE 24

De speelduur is meer afhankelijk van de speler en zijn of haar geduld. Zelfs na de introductie van enkele customizing opties blijft de gameplay simpel buttonbashen. Hier was ik in ieder geval binnen een uurtje op uitgekeken.

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA
XBOX 360 / PC
SOUTHPEAK / ATOLL SOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

SONIC & THE S

"Sonic is dood en begraven!", "Sonic in 3D is ruk!", "Sonic is een C-ster!", allemaal uitspraken die te horen waren toen de game Sonic & the Secret Rings op de redactie werd afgeleverd. Eigenwijs als ie is, luistert Maarten nooit naar grote mensen maar moest ie zonodig zelf uitvogelen wat die blauwe snelheidsduivel anno 2007 nog te betekenen heeft.



Streng gelovigen hebben 't niet zo op Sonic. Ze zien 'm toch een beetje als concurrent van Jezus die 'waterloperij'.

Met Sonic heb ik een haat-liefde verhouding. In 2D was de game zo vet dat ik ook vandaag de dag nog regelmatig met 'm speel op de PSP (Sega Mega Drive Collections en Rivals).
Toen de egel de stap maakte naar het 3D universum, was het huilen met de pet op, met als dieptepunt het gedrocht Sonic the Hedgehog op de Xbox 360 en PS3.
Daar waar die loodgieter met z'n foute snor in meerdere 3D games topprestaties levert, leek Sonic zich uitsluitend in 2D omgevingen thuis te voelen.
De heren bij Sega gaven het echter niet op. Ook de Wii moest en zou kennismaken met de egel...



HET VERHAAL

Laten we bij het begin beginnen. Sega heeft ervoor gekozen om middels een uitgebreide en slaapverwekkende proloog het verhaal van de game te vertellen.
Sonic is beland in het sprookje van 1001 Nacht. De kwade Erazor Djinn laat echter pagina's uit het sprookjesboek verdwijnen en Sonic is natuurlijk de held die dit moet stoppen.
Vermoedelijk zal niemand die hele sprookjesshit ene bal interesseren want het enige dat we met Sonic willen doen, is rennen, en wel zo snel als maar kan! Dus fuck het hele verhaal!

TRAAGHEID

Na de proloog zag ik echter nog steeds geen sprintende egel want voordat ik aan de game mocht beginnen, moest ik de tutorial (waarin elke move extreem uitgebreid en extreem traag uitgelegd wordt) doorploegen. Je krijgt de neiging om je controller nu al weg te leggen.
Overbodig is die tutorial overigens niet want zo kom je er achter dat je Sonic bestuurt door de afstandsbediening vast te houden als een NES-controller. Rennen gaat automatisch en je stuurt door de Wii Remote naar links of rechts te kantelen. Wil je achteruit lopen? Dan houd je de remote op z'n kop.
Het ziet er alleen allemaal een beetje lullig uit want eigenlijk hoort Sonic maar één versnelling te hebben, en dat is full speed ahead!

RAILS

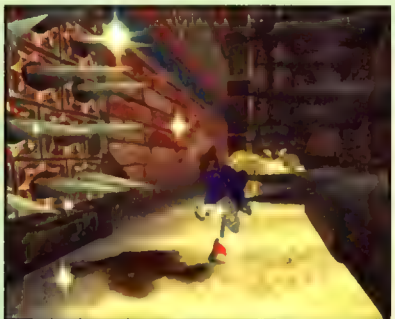
Uiteindelijk begint het feest dan toch. De werelden waar je in een sneltreinvaart doorheen raast, zijn kleurrijk, gevarieerd, grafisch best mooi, druk en allemaal overgoten met een Perzische sprookjessaus. Hoewel de game in 3D is, ben je niet zo vrij als een vogeltje. Sonic rent op een soort baan, waar hij weinig van kan afwijken. Een goede keuze overigens want zo blijft de game bestuurbaar, iets dat bij Sonic the Hedgehog op de andere next-gen het grote manco was.

AIR DASH

Als er een beest, bloem of ander obstakel op je pad ligt, ben je genoodzaakt de air dash te gebruiken. Dat doe je door te springen en op het juiste moment (als de vijand gelockt is) de controller snel naar voren te bewegen. Sonic vliegt dan in straaljagerstijl door de lucht en beukt met een dikke boost vol tegen de vijand. Dit is echt tof, helemaal



Egeltjes doen 't heel voorzichtig... maar als je ziet met welk enthousiasme Sonic de Dark Room inspringt...



Ondanks Maarten z'n twijfels kent de game veel uitstekende punten.

RPG ELEMENTEN

Sega heeft de RPG elementen uit Sonic the Hedgehog niet helemaal achter zich gelaten. Door missies te halen, ringen te vinden, snelle tijden neer te zetten en eindbazen te verslaan, verdien je experience points. Hiermee kun je omhoog levelen en nieuwe skills leren die bijvoorbeeld de snelheid verhogen. Daarnaast kun je kiezen wat voor ring, met daaraan gekoppeld bepaalde abilities, je draagt.

KUT SCENES

Cutscenes zijn er om een verhaal te vertellen of dienen als beloning voor een gepasseerd station, maar van dat alles heeft Sega in the Secret Rings niets begrepen.
In deze game zijn de cutscenes namelijk in een soort strip/comic vorm gegoten. Het enige dat je ziet zijn suffe plaatjes en de dialogen zijn zo mogelijk nog suffer. De cutscenes zijn in dit geval dus met recht kut scenes te noemen.

ECRET RINGS



omdat je meerdere vijanden achter elkaar op dezelfde manier kan overmeesteren zonder de grond ook maar aan te raken. De snelheid zit er op die momenten goed in. Helaas raak je een minuut later alweer behoorlijk gefrustreerd en dat komt vooral omdat soms niet duidelijk aangegeven wordt waar je naartoe moet op een track. De eindelijk eens te laten slagen. Het verhaal met die pagina's en alle bullshit eromheen is al zo ingewikkeld, en dan moeten er nog ringen, wereldringen, fire coins en allerhande andere shit verzameld worden om vervolgens skills te leren, experience points te verdienen en nieuwe werelden te unlocken.



"SEGA HEEFT TÉ VEEL UIT DE KAST GEHAALD OM DEZE 3D SONIC EINDELIJK EENS TE LATEN SLAGEN."

ene keer word je meegesleurd op de rails in een soort korte animatie en een moment later val je in een afgrond omdat je niet hebt kunnen zien dat die er überhaupt was. Een level in één keer halen zit er daardoor niet in. Je moet de track echt uit je hoofd gaan leren en timen wanneer je moet springen en sturen. En dat alles ook nog binnen een strakke tijd.

ROMMELIG

Sega heeft volgens mij té veel uit de kast gehaald om deze 3D Sonic Het is dan ook af en toe een verwarrend, onlogisch en rommelig geheel.

HAAT-LIEFDE

De fun en de frustraties die ik heb ervaren met Sonic & the Secret Rings sluiten volledig aan op de relatie die ik de laatste tijd had met de egel. De scheidslijn tussen haat en liefde is soms erg dun.
Begrijp me niet verkeerd: Sonic & the Secret Rings is een leuke game maar Sega lijkt ondanks enkele hoogtepunten vergeten te zijn het spel te fine-tunen. Het had een fantastisch geheel kunnen zijn, maar het is niets meer dan een dagje fun en een dagje frustratie geworden.

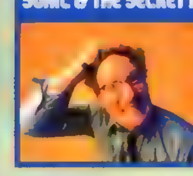


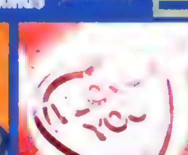
Sommige levels zijn om door een ringetje te halen.



De game bereikt regelmatig grote hoogten.

SONIC & THE SECRET RINGS







Maar kent ook wel de nodige dieptepunten.

HALEN ALS

- Als je hartje So-nic klopt.
- Je graag snel gefrustreerd raakt
- Blauw je lievelingskleur is.

VEERTIG PARTYGAMES

Jaja, Sonic heeft party games. In Sonic and the Secret Rings zitten er maar liefst veertig die je met vier man kunt spelen. Het varieert van het rollen met een grote steen tot honkballen. Ook deze games passen hele maal in het plaatje van The Secret Rings: de helft van de partygames zijn matig en slecht bestuurbaar (om te haten), de andere helft is uiterst vermakelijk en speelt prima (om van te houden).

CONCLUSIE

Een vermakelijke Wii game met te veel slordigheidjes.



MAARTEN

SCORE **69**

Twee dagen doorhalen en je hebt 'm uit.

SONIC & THE SECRET RINGS
Wii
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



Redding is nabij
NationaleVacaturebank.nl
De grootste banensite van Nederland

LUNAR KNIGHTS

Erwin Krol vertelt dat het lenteweer doorzet en de hele week gaat aanhouden. "Ach", zegt Jeroen, "Die weerpraatjes heb ik niet meer nodig. Tegenwoordig bepaal ik zelf wanneer de zon schijnt!"

JEROEN WEER IN DE WEER MET HET WEER

Het regent pijpenstelen. Op beide schermen nog wel. Zelf zit ik in het zonnetje aan een ijsthee en beleef een spannend avontuur. Een verhaal over zombies, ondoden, vampierenjagers en een gilde met zonnegeweren.
Mijn rol is die van vampierenjager en gilde-lid. Met een druk op de select-knop verander ik van een duistere zwaard zwaaiende vampierenjager in een zonaanbiddend schietgraag gilde-lid.
Het levert twee totaal verschillende manieren van spelen op. In de huid van vampierenjager Lucian ben ik sterker maar moet ik me gevaarlijk dichtbij de tegenstander positioneren, terwijl ik als Aaron vanaf een veilige afstand de vijand onder vuur kan nemen. Het levert aardig wat afwisseling op waarbij het constant afwegen is welke speelwijze nu de beste is.

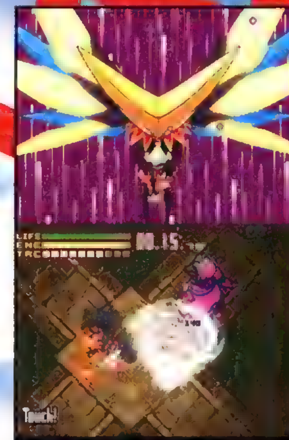


Ik krijg ineens zin in hele dikke tosti's.

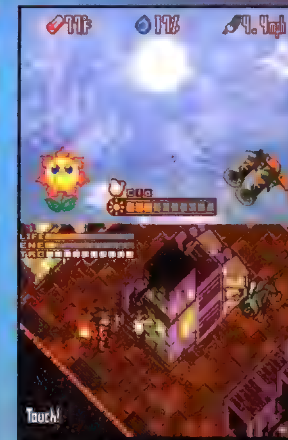
De gevechten verlopen vlot en gemakkelijk mede dankzij een handige lock-on functie. Het werkt een stuk beter dan de twee helden over zwevende platformen navigeren want dat is door de ietwat krakkemikkige besturing een hels karwei.

ZONLOOS

Zo zittend in die warme lentezon heb ik de neiging om mijn DS in de zonnestralen te houden en zo, net als in Boktai, mijn helden op het scherm wat extra energie te geven. Het heeft alleen geen nut; Lunar Knights kent geen 'Solar Sensor' maar alleen een tweede scherm dat laat zien wat voor 'weer' het in het spel is. In het begin van het avontuur was ik wat het weer betreft overgeleverd aan de grillen van het spel. Maar later, toen ik een aantal Terrennials had bevrijd uit de handen van de vampiers, werd ik meester van de elementen. Terrennials zijn kleine wezens die mijn twee helden tijdens het avontuur vergezellen. Zij geven hen nieuwe krachten (onder andere die van vuur of ijs) en stellen mij als speler in staat om het klimaat naar mijn hand te zetten.



Volgens mij doet de hoedenontwerpster van Beatrix haar inspiratie op in dit soort computerspellen.



Een kennis van me onthoudt alles wat je ooit tegen 'm gezegd hebt. Zei je ooit tegen hem 'mooi weertje, hè', dan gebruikt ie dat tegen je als het regent.

"NU DE SOLAR SENSOR UIT BOKTAI GEEN ROL MEER SPEELT, IS LUNAR KNIGHTS NIETS MEER DAN EEN SIMPELE HACK AND SLASH GAME."

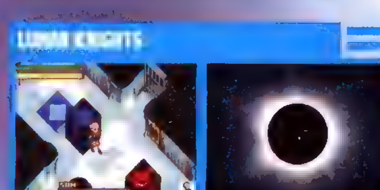
ONVOORSPELBAAR

Weliswaar kan ik een ijzige storm veranderen in zinderende hitte maar het heeft alleen niet zo heel veel nut voor de voortgang van het avontuur. Het maakt niet zo heel veel uit of het nu sneeuwt, waait, regent of de zon zich laat zien. Alleen in de huid van Aaron heb ik zonlicht nodig om mijn wapens optimaal te kunnen gebruiken en wanneer ik Lucian door het spel loods kan ik de energie van het maanlicht gebruiken.
Om de energie op te laden zal de hemel helder moeten zijn en dat is iets wat ik als speler dan weer niet in de hand heb. Hierdoor krijgt het avontuur een vaak onvoorspelbaar karakter en dat zou juist verleden tijd moeten zijn, door de speler de macht over de elementen te geven. Mmmm, dan gewoon maar even wachten tot het op het bovenste scherm opklaart.



HALEN ALS

- Je Boktai erg leuk vond.
- Je ook wel eens weerman wilt zijn.
- Je op zoek bent naar een goede actie RPG.



PURIFICATION

Daar waar je in de Boktai spellen de verslagen vampier in een kist naar een open plaats moest slepen om de vampier met behulp van het zonlicht nogmaals te verslaan, daar wordt ditmaal de kist de ruimte in geschoten. Het enige wat jij als speler hoeft te doen er naartoe vliegen, wat tegenstanders uit de lucht knallen en tadaaaa klaar is Kees. Minder spannend en het komt ook een beetje geforceerd over.



CONCLUSIE

Nu de Solar Sensor uit Boktai geen rol meer speelt, is Lunar Knights niets meer dan een simpele hack and slash game.



JEROEN

SCORE 70

Na een uur of twaalf heb je alles wel gezien.

LUNAR KNIGHTS
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
7+

EA'S MEET THE



VEEL GESCHREEUW EN SOMS WAT WOL

Locatie: Een ietwat dubieuze, paarsgekleurde gentlemanclub in London.

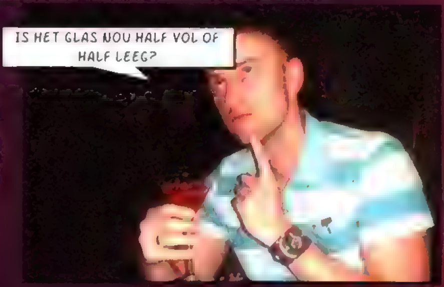
Opzet: Gezellig babbelen met een trits big shot producers van EA over nieuwe en aankomende games.

Resultaat: Een boel blablablabla waaruit onze razende reporter van toch nog wat interessante feiten, nieuwtjes en quotes wist te destilleren.

ZAANSE VERHOORMETHODE

Het EA meet the producers evenement was een ontmoeting met een reeks hotshot-producers om te praten over Battlefield Bad Company, FIFA 08, Burnout 5, de nieuwe Harry Potter, Crysis, Fight Knight Round 3 voor de PlayStation 3, Battlefield Nothern Strike en Def Jam: Icon.

Maar onder praten versta ik meer dan "het wordt fantastisch!", "de game gaat er heel mooi uitzien!" of "we kunnen je nog niet veel vertellen maar de nieuwe features worden revolutionair".



Gelukkig kom ik uit de Zaanstreek - net als Jeroen, ook al zo'n pitbull - en niet voor niets staat de politie daar bekend om haar verhoormethode. Ik zette dan ook alle zeilen bij en wrong mijn gesprekspartners tot de laatste druppels uit.

Pas toen bleek dat sommige heren daadwerkelijk interessante zaken te melden hadden en mij terecht lekker probeerden te maken voor mooie dingen die op stapel staan.

JOE BOOTH
Lead Producer FIFA 08
Game: FIFA 08



Over ontwikkelen voor next-gen: "Doordat Xbox 360 en PS3 beide over meerdere processors beschikken, kunnen we verschillende taken toewijzen aan een enkele unit. Dat geeft ongeëvenaarde mogelijkheden die we, dat geef ik toe, met de vorige Xbox 360 versie verre van optimaal benut hebben"

Over zijn favoriete club en speler: "Ik draag niet voor niets een Leeds shirt (lacht). Alan Smith is absoluut mijn favoriete speler (begonnen bij Leeds, nu Manchester United). Zijn doorzettingsvermogen om ook onder moeilijke omstandigheden door te bijten, spreekt me erg aan. Zo voel ik me, vlak voor een deadline van een game soms ook." [Dat herken ik van de PU redacteuren. - Ed].

Over Pro Evolution Soccer: "Natuurlijk spelen we Pro Evo op kantoor, we zijn dol op die game. Maar ik denk ook dat FIFA en Pro Evo de laatste jaren inhoudelijk steeds dichter bij elkaar zijn gaan liggen. Wij leren van Konami's game en andersom leren zij weer van FIFA."

Over de grootste uitdaging voor FIFA 08 en de serie: "Er kijken wereldwijd bijna een miljard mensen naar voetbal. Dat zijn allemaal potentiële FIFA spelers. De serie moet nog meer de beleving en de essentie van voetbal uitdragen om nog meer mensen te bereiken."

PATRICK SODERLUND
Vice president & General Manager Dice & Phenomic
Games: Battlefield 2142 Northern Strike / Battlefield Bad Company



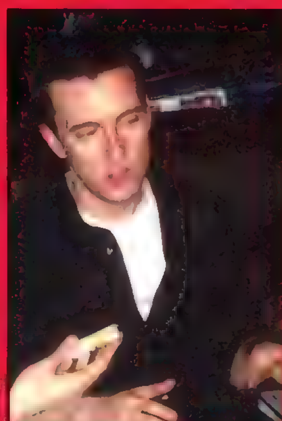
Over Bad Company: "Dit wordt de eerste echte verhaalgedreven Bad Company game. De singleplayer uit Modern Combat was niet wat het had moeten zijn. Bad Company wordt een heel andere Battlefield game dan je je kunt voorstellen."

Over de co-op mode in Bad Company: "Zowel in singleplayer als in multiplayer speelt co-op een allesbepalende rol. Maar ook spelend in je eentje sta ik garant dat het teambased element zal schitteren."

Over Booster Packs en downloadable games: "Zolang de fans aangeven dat ze Booster Packs waarderen en willen betalen voor downloads gaan we ermee door. Alle Booster Packs voor Battlefield 2 en 2142 zijn tot nu zeer succesvol geweest. Dergelijke zaken zul je uiteraard ook terug zien op de next-gen consoles."

PRODUCERS EVENT

ALEX WARD
Director of Design, Criterion Games
Game: Burnout 5

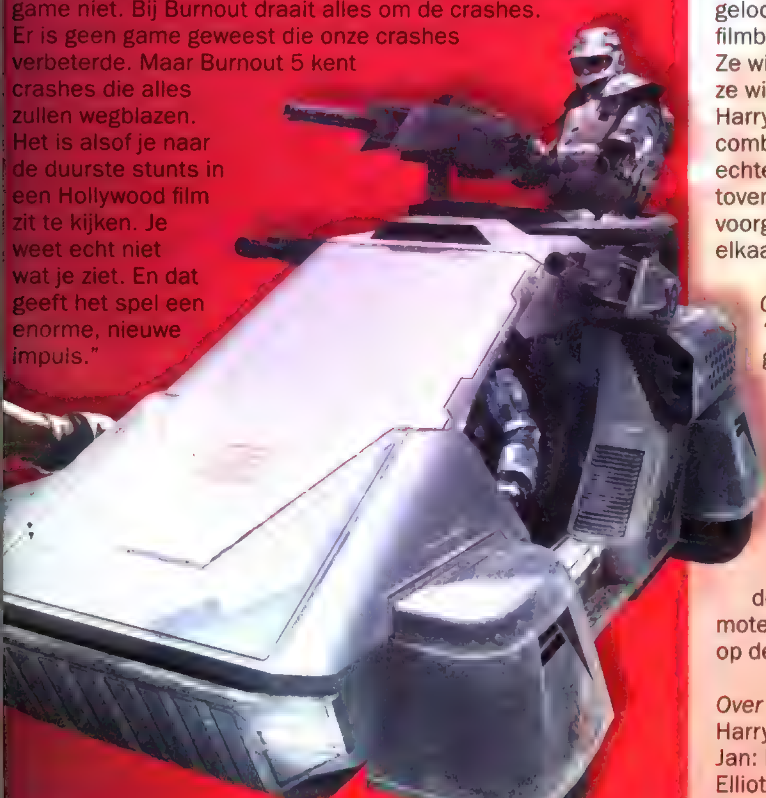


Over steeds maar weer dezelfde game maken: "Burnout verveelt nooit omdat we steeds weer tot een beter spel zijn gekomen. Om het moment dat het routine wordt, ga ik een ander vak uitoefenen.

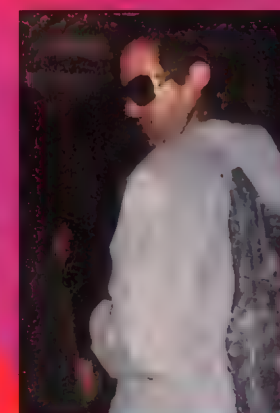
Over Burnout 5: "We zijn met Burnout op de huidige consoles altijd tot het uiterste gegaan maar next-gen geeft ons ongekende mogelijkheden. Het volledig open karakter van de nieuwe game biedt grenzeloze gameplay. Alles wat je ziet in het spel heeft impact op de gameplay. Geen boom, vangrail of lantaarnpaal staat er zomaar.
Het spel geeft spelers bovendien vrijheid om te doen en te laten wat ze willen, wanneer ze willen. Het spel kent geen menu's, maar is een free roaming wereld vol bruut racegeweld. Al spelende leer je dingen en zul je meer beuk en rosmogelijkheden ter beschikking krijgen maar eigenlijk zeg ik nu al te veel."

Over Test Drive Unlimited: "We hebben deze game gespeeld en waren onder de indruk. Het is alleen een heel ander spel. Burnout is rauw en arcade, geen sim. Toch zijn het open idee van een racegame en de online mogelijkheden die daarbij komen kijken zeer interessant. Natuurlijk gaat Burnout 5 online en je kunt zelf wel invullen wat dat voor mayhem tussen spelers op gaat leveren."

Over het belang van een goede crash: "Een overtuigende crash is alles. Als de crash er niet uitziet, geloof je de game niet. Bij Burnout draait alles om de crashes. Er is geen game geweest die onze crashes verbeterde. Maar Burnout 5 kent crashes die alles zullen wegblazen. Het is alsof je naar de duurste stunts in een Hollywood film zit te kijken. Je weet echt niet wat je ziet. En dat geeft het spel een enorme, nieuwe impuls."



KUDO TSUNODA
Vice President/Studio General Manager - EA Chicago
Games: Def Jam Icon / Fight Night Round 3



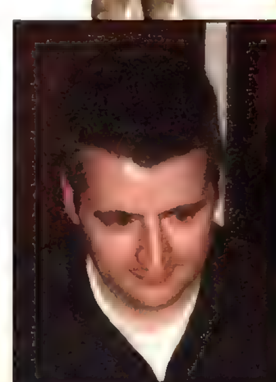
Over werken met bekende hiphopsterren: "Iedereen denkt dat het enorme ego's zijn. Dat klopt voor een deel maar ze vonden het stuk voor stuk fantastisch om mee te werken aan Def Jam Icon. Als ik me wil ontspannen luister ik naar hiphop muziek, als zij zich willen ontspannen, gaan ze games spelen. Er is geen groep artiesten die meer games speelt dan rappers."

Over in een game 'kruipen': "Games maken is voor mij net zoiets als method acting. Je moet het eerst ervaren voordat je de game kunt maken. Dus zijn we met ons hele team op boksles gegaan. Het maakte niet uit dat ik in de ring enorm op mijn lazer kreeg, ik wilde juist ervaren wat het is als je een bokshandschoen op je kin krijgt."

Over zijn verzameling zonnebrillen: "Ik heb er een stuk of dertig en ze staan in een draaitoren. Iedere ochtend pak ik een andere, afhankelijk van mijn mood."



HARVEY ELLIOT
Executive Producer, EA UK
Game: De nieuwe Harry Potter



Over het stoerheidgehalte van een bebrilde tovenaarsleerling: "Harry is misschien geen Rambo maar ik geloof niet dat miljoenen lezers en filmbezoekers dat in Harry zoeken. Ze willen de magie zelf beleven, ze willen zelf Harry zijn. De vorige Harry game was te veel geënt op combat, de nieuwe game wordt een echte action-adventure met meer toverspreuken en puzzels dan alle voorgaande Harry Potter games bij elkaar."

Over het verzamelen van Beans: "De nieuwe Harry Potter kent geen Smekkies!"

Over de ontwikkeling van Harry en de gameserie: "Onze doelgroep is met de serie mee gegroeid, wat betekent dat we zowel kids als oudere gamers moeten aanspreken. Harry's avonturen zijn veel meer episch van aard. Er staat dan ook veel meer op het spel."

Over de Wii versie: "Als er ooit een game zich leende voor de Wii dan is het Harry Potter wel. Ja, natuurlijk is de Wiimote je toverstaf. De manier van magische spreuken casten is op de Wii misschien wel het leukst van allemaal!"

Over Black 2: "Als ik even genoeg heb van de braafheid van Harry dan loop ik de gang uit om Black te spelen."
Jan: Bedoel je de nieuwe Black 2 of de oude Black?
Elliott: "Eeeh, Oeps! Geen commentaar."

HOTEL DUSK: ROOM 215

JURJEN LIGT IN EEN HOTEL TE LEZEN

Jurjen las vroeger het liefst superheldencomics en andere stripverhalen, maar toen hij als jochie van een jaar of acht boeken als Frankenstein, Het Rattenleger en De Exorcist ontdekte, begreep ie dat verhalen zonder plaatjes ook best spannend konden zijn.

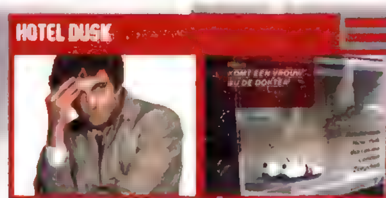
Tegenwoordig lees ik het liefst non-fictie. Omdat het lezen van fictionele verhalen niets oplevert en daarom zonde van mijn tijd is. Een nogal onzinnig idee voor iemand die veel tijd verdoet met het spelen van videogames en het blablablaten over de beleving als hoogste goed. Ik ben mij dat bewust maar daarmee is het idee nog niet verdwenen, helaas. Met pijn en moeite lukt het me nog wel eens in een verhaal te verdwijnen maar dan moet het wel goed geschreven zijn.



Er is iemand van het dak van het hotel gesprongen. Toch ziet men weinig brood in nader onderzoek.

ARTISTIEKERIG

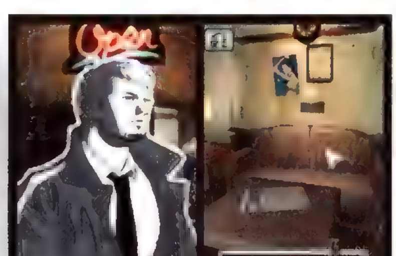
Ik keek echt uit naar de komst van Hotel Dusk. Waarom eigenlijk? Nou ja, ik weet niet. Het had vast te maken met de voorloper Another Code, een erg vermakelijk puzzelspel dat ik een dik jaar geleden speelde.
Andere reden: middels de voorpret van screenshots en filmpjes bemerkte ik reeds dat Hotel Dusk nogal artistiekerig was vormgegeven. Leuk idee ook: de DS verticaal vasthouden, als een pocketboekje. Mooi ook, hoe die wazige 3D-omgevingen contrasteren met de 'potloodschetspersonages', die overigens zo uit de beroemde clip van AHA lijken gewandeld.
Zeker, hier keek ik echt naar uit.





DUBBELE BAAN

De hoofdrol in Hotel Dusk wordt gespeeld door een alcoholische en nogal chagrijnige ex-agent met een duister verleden, zoals gebruikelijk in een Detective Noir. Kyle Hyde heeft tegenwoordig een dubbele baan: hij is huis-aan-huis-verkoper en 'speurt naar dingen die liever verborgen worden gehouden'. Die laatste hoedanigheid brengt hem naar Hotel Dusk, en daar zul je als speler ook blijven.
Je struint door de gangen van het hotel, maakt praatjes met personeel en gasten, en verzamelt aanwijzingen en voorwerpen die je soms kunt combineren om toegang te krijgen tot nieuwe kamers.
Centrale rol in het verhaal is weggelegd voor je eigen kamer, nummer 215. Een kamer die volgens de verhalen wensen zou laten uitkomen. Inderdaad, het verhaal heeft ook wel iets van een paranormale thriller.



Mmmm... een brevet achteruitvliegen en de krant van volgende week zaterdag. Dat is verdacht.

HALEN ALS

- [illegible] op je DS.
- [illegible]
- [illegible] detective noir.

VERHAAL

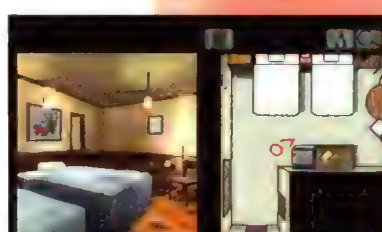
Normaal besteed ik liever niet zoveel aandacht aan het verhaal van het spel maar dit keer ontkom ik er niet aan, omdat alles draait om het verhaal.



Hij was zo chagrijnig omdat niemand met hem de koffer in wilde.

"ER BESTAAN TENSLOTTE OOK MENSEN DIE DE BOEKEN VAN KLUUN KNAP GESCHREVEN VINDEN"

Er is geen actie. Er zijn wel wat puzzels, en sommige daarvan zijn best creatief bedacht maar veel meer dan in de voorganger ligt in Hotel Dusk de nadruk op het verhaal. Dit verhaal krijgt vorm in gesprekken die eindeloos doorgaan en duidelijk niet door iemand van het kaliber Grünberg of Dostojevski zijn geschreven.



De bedden zijn onbeslapen; die zijn dus toch met elkaar de koffer ingedoken.

BABBELPRAATJES

Ik heb me vaak geërgerd aan de overdaad aan tekst die ik moest doorploeteren om in het spel te vorderen. Overslaan is niet handig – zelfs tijdens de meest luizige babbelpraatjes kan je gesprekspartner ineens met een stuk essentiële informatie komen of besluiten een bepaalde deur voor je te openen. Daarbij schuilt de essentie van het spel natuurlijk ook niet zozeer in het lezen maar in het begrijpen van de eindeloze teksten. Dat moet je leuk vinden.

KLUUN

Ik vond de dialogen en personages vaak niet overtuigend genoeg om lekker in het verhaal te komen. Dit betekent niet dat de teksten op jou hetzelfde effect hebben, er bestaan tenslotte ook mensen die de boeken van Kluun knap geschreven vinden.
Gelukkig krijgt het spel na twee hoofdstukken wat meer vaart, dit duurt zo ongeveer tot het vierde hoofdstuk waarin de zwakke plekken in het plot zich steeds lastiger onder het tapijt van de semi-geloofwaardigheid laten vegen.
Ik heb me erdoorheen geworsteld, maar wel met het idee dat ik mijn tijd beter had kunnen besteden.

CONCLUSIE

Persoonlijk werd ik zelden geraakt door het trage verhaal, maar dat kan een persoonlijke handicap zijn. Het spel is mooi vormgegeven en creatief bedacht, daarover zullen we het sneller eens worden.

JURJEN

SCORE 65

Afhankelijk van de snelheid waarmee je de puzzels oplost, duurt het tussen de zes en zestien uur om het eind van het verhaal te bereiken.

HOTEL DUSK
DS
CING / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+

EVERYBODY'S TENNIS

Everybody's Tennis zou (de naam zegt 't al) voor iedereen moeten zijn, dus ook voor J.J. Maar dat stijltje... Trekt onze realismefreak dat wel?

J.J. WALGT EN GENIET



Je had al Everybody's Golf (vier delen zelfs) en nu is er dan ook Everybody's Tennis. De titel zegt het al: het is geschikt voor ieder-

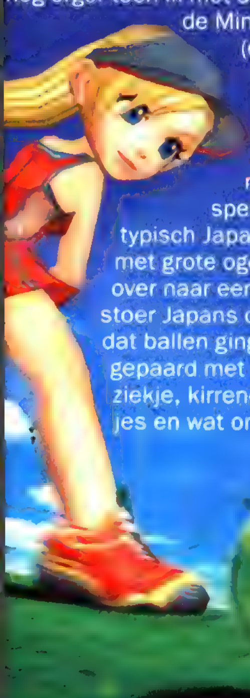


Iemand die zo onwennig een steel vasthoudt, moet wel lesbisch zijn.

een. Je hoeft maar drie knopjes te bedienen: topspin, lob en slice. Bewegen en de slag richting geven doe je met de linker analoge stick. Simpel toch...

LACHERIG

Nu heb ik het nooit zo op games die je oma ook moet kunnen spelen, aangezien ze doorgaans de moeilijkheidsgraad bezitten die, inderdaad, je oma nog aankan. Mijn wensen reiken wat verder.
Ik begon dus een beetje argwanend aan dit spel. Het werd allemaal nog erger toen ik met de stijl van de Mina No-reeks (de Japanse naam) geconfronteerd werd. Op m'n scherm speelde zo'n typisch Japans gastje met grote ogen de bal over naar een typisch stoer Japans dametje. En dat ballen ging natuurlijk gepaard met een kutmuziekje, kirrende geluidjes en wat on screen teksten. Die, om het allemaal nog nepper te maken, "gelokaliseerd" waren. Dus een bal in het net deed 'tjoep' en een bal keihard langs de CPU slaan leverde 'ratel' op. Mag ik een teiltje...



PITTIG

Dat walggevoel verdween als sneeuw voor de zon toen ik een minuutje of wat aan het tennissen was. Dat was allesbehalve kiddy. ET heeft drie modes, waarvan er twee echt toe doen. 'Training' is er immers alleen om het spel te leren en dat lukt je zonder problemen (hé, denk aan je oma).
De twee overige modes 'Challenge' en 'Multiplayer' waren pittiger en dieper dan je op basis van de 'look' zou verwachten. De lieflijke gastjes bleken over pittige groundstrokes te beschikken. Ook viel me op dat de basisslagen redelijk realistisch in de game verwerkt waren.
Waar je bij Mario Tennis alleen met een flinke dosis fantasie een soort van backhand of forehand terugziet, daar zou een tennisleraar behoorlijk tevreden zijn als z'n pupillen de techniek van de veertien spelers (unlockable in Challenge mode) in ET bezaten.

> **"WIE VERWACHT NU DAT EEN TENNISGAME MET ZO'N KIDDY-UITSTRALING REALISTISCHE GAMEPLAY BEVAT?"**

TIMEN

De manier waarop je de slagen uitvoert voelt ook vrij natuurlijk aan. Je kunt mooie hoeken maken met de backhand en forehand, het dropshot gooi je er snel uit en volleys gaan al snel netjes over het netje. Mede geholpen door de 'hulpfuncties' van de game die middels icoontjes boven je hoofd aangeven of je een bal op tijd, te laat of te snel raakt. Waar je in veel arcadegames met drukken op de x-knop nog wel een eind komt, moet je in ET dus timen om echt wat goeds te doen met de bal.



Een goede slag werkt door tot aan je ballen.

VREEMDE MIX

Ik ben dus echt een beetje op het verkeerde been gezet met dit spel. Wie verwacht nu dat een tennisgame met zo'n kiddy-uitstraling realistische gameplay bevat?
Kids zullen in ET dan ook behoorlijk wat moeite hebben om de CPU's te verslaan maar dat maakte deze game, die qua look 6000 kilometer van me af staat, juist zo tof (met het geluid uit!).
De verklaring voor deze vreemde mix moeten we misschien zoeken in de Japanse wens om realistische actie het liefst verpakt te zien in fantasy-beelden. Strakke cross court geslagen ballen en dropshots die zwanger zijn van effect vinden Japanners vet, als ze maar wel door een kiddy mannetje als Kyu uitgevoerd worden. En daar moet je dus van houden.



Beach tennis? What's next? Onderwater pingpong? Achteruit zeilen?

HALEN ALS

- Je gewoon lekker ongecompliceerd wilt tennissen.
- Je niet met Federer wilt spelen maar met Riku.
- Je graag naar kutdeuntjes luistert.

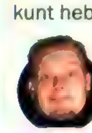
SONY EN ONLINE... ZUCHT

Everybody's Tennis komt, net als Virtua Tennis en Topspin, pas echt tot zijn recht als je het tegen elkaar speelt: 1 vs 1 of 2 vs 2 levert op zeker uren fun op.
Het is dan ook erg vreemd dat de game geen online functie heeft, want nu word je gedwongen fysiek vrienden te worden met andere mensen. Alsof Sony niet weet hoe moeilijk dat voor ons contactgestoorde gamers is...



CONCLUSIE

Uiterlijk zegt dus niet alles. Voor mij is Everybody's Tennis een lelijke chick met wie je wel heeeel veel lol kunt hebben.



J.J.

SCORE **76**

Als je doorbijt is de singleplayer binnen acht uur uitgeserveerd. Maar wie koopt er nu een sportgame voor de singleplayer...

EVERYBODY'S TENNIS
PLAYSTATION 2
SCEE / COLUMBIA TRISTAR
4 SPELERS MULTIPLAY OFFLINE
OUT NOW
3+

SSX BLUR

Even geen koffie meer. Geheel in stijl met deze winterse titel, neemt Jeroen de laatste dagen een grote mok warme chocolademelk mee naar het testhok. Een toefje slagroom maakt het winterse drankje in stijl af. Ach, zolang ie er maar niet bij gaat jodelen...

JEROEN SNOWBOARDT MET SLAGROOM

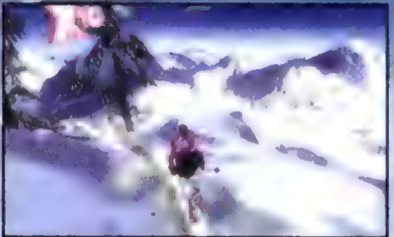


Een ijzige wind snijdt langs mijn gezicht dus ik doe mijn kraag wat omhoog. Bovenop Peak 3 bekijk ik mijn opties. Links een afdaling met veel sprongen die leidt naar een snowboard pretpark met veel grind mogelijkheden, jumps en een halfpipe. Rechts een extreme afdaling vol gevaar vanwege dichte mist, hevige sneeuwstormen, bijna ondergesneeuwde rotsblokken en grotten waar stalactieten zonder waarschuwing naar beneden vallen.

Ik neem nog een slok van mijn warme chocolademelk met slagroom en pak de Nunchuk in mijn handen terwijl ik de Wii-remote laat rusten op mijn schoot. Mijn linkerduim drukt de analoge stick naar voren en ik kantel mijn hand naar rechts.

Terug op de berg hups ik even om me in beweging te zetten en glij het gevaar tegemoet van gigantisch grote vallende ijspegels, dichte mist en hevige sneeuwstormen. Er is hier geen piste, dit is de rauwe natuur. Hier staan dennenbomen, liggen rotsblokken op de loer en zorgen ijzige stukken voor een onvoorspelbare afdaling. Dit is hoe ik 't het liefst heb en ik neem nog een slok warme chocolademelk.

Een toefje slagroom blijft op mijn neus zitten, ik kijk er even naar. Dat moet je dus niet doen als je tussen de dennenbomen aan het snowboarden bent, want dan kijk je scheel en zie je twee bomen, allebei op de verkeerde plek. 'Shake to recover' verschijnt er in beeld. Mijn mok zet ik op de tafel en ik begin als een gek met de beide controllers te schudden. Mijn snowboarder krabbelt geheel wit van de poedersneeuw overeind.



Het altijd weer bloedstollende Nordic Walking level!

IDEALE LIJN

Snel veeg ik de room van mijn neus en als ik mijn personage (ik speel al een aantal uur met Moby) zijn levensgevaarlijke afdaling laat vervolgen, zie ik hoe de sneeuw langzaam van zijn kleding verdwijnt. Mijn linkerhand kantel ik steeds weer van links naar rechts om Moby de ideale lijn te laten volgen. Gemoedelijk snijdt de Brit door de diepe sneeuw.

Als mijn linkerduim de analoge stick naar voren duwt, gaat Moby door zijn knieën en daalt hij razendsnel af. Dit wordt prachtig in beeld gebracht, waarbij de camera laag achter de snowboarder wordt gepositioneerd en artistieke snelheidslijnen aangeven dat er aardig wat vaart wordt gemaakt.

Zo suist Moby (veel van de vertrouwde cast keert terug, zij het in wat minder extravagante vorm) in een vrijwel rechte lijn af op het, door mij bepaalde, doel: een kleine heuvel waar ik met de juiste snelheid een mooie sprong vanaf kan maken.

NIET VOOR BEGINNERS?

Van verschillende kanten hoor ik dat SSX Blur niet geschikt zou zijn voor beginners. Ik ben het daar niet mee eens. Als fanatiek gamer, zag ik mijzelf worstelen met de nieuwe besturingsvorm maar toen ik het eenmaal in de vingers had, was ik verkocht.

Een multiplayer sessie met twee mensen die nog nooit een Wii game (behalve Wii tennis) gespeeld hadden, toonde echter aan dat ze na een korte uitleg weinig moeite hadden met een strakke afdaling.

Mijn vermoeden is dan ook dat SSX Blur uitermate geschikt is voor beginners, maar dat juist de 'hardcore' gamer minder geschikt is voor SSX Blur. Doordat men zo vast zit in het hele joypad gamen, is de Wii-remote speelstijl vreemd en dat vergt aanpassingsvermogen. Iets waar de fanatieke gamer moeite mee heeft.

SSX BLUR







"PAS NA HEEL VEEL OEFENEN, HAAL JE HET MAXIMALE UIT SSX BLUR EN WORD JE ÉÉN MET DE GAME."



MEER ÜBER

Je start SSX Blur met vier verschillende Übertricks. Deze vrij eenvoudig uit te voeren tructjes zijn echter niet de enige extravagante moves in SSX Blur. In totaal zijn er 12 tricks vrij te spelen. Dat doe je door een aantal icoontjes te verzamelen die verspreid over de drie bergtoppen liggen. Door in Free Ride de toppen te verkennen, zul je regelmatig enkele van deze icoontjes aantreffen. Verzamel je er genoeg van één soort dan heb je er een nieuwe, betere, moeilijkere Übertrick bij. Spaar ze allemaal.

Naast die tricks kun je natuurlijk andere zaken bij elkaar sprokkelen, denk aan ski's of boards of nieuwe outfits voor je boarder.



Door de Nunchuk op het juiste moment omhoog te tillen (lees: met een ferme tik omhoog bewegen) vliegt mijn boarder door de lucht. Mijn rechterhand (waar ik de Wii-remote mee vasthoud) tik ik snel naar rechts waardoor Moby om zijn as draait. Meteen kantel ik mijn linkerarm en druk de Z toets in. De draaiende boarder pakt nu zijn board vast, zodat de punten aardig oplopen. Met een druk op de A-toets maak ik Moby gereed voor de landing en loer ondertussen alvast op een volgende nog grotere sprong.

ÜBERTRICKS

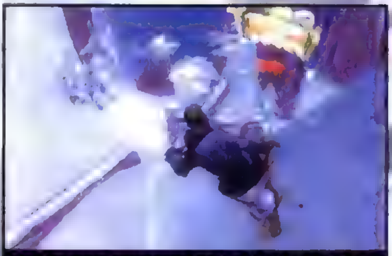
De groove meter is goed gevuld door die laatste tricks. Boven het hoofd van Moby zweven een paar muzieknoten en werkt de achtergrondmuziek van Junkie XL zich steeds meer op de voorgrond. Hoe beter ik Moby over de besneeuwde berg loods, hoe meer body de dancebeats krijgen.

Al voettappend en hoofdknikkend loods ik Moby naar een gigantische heuvel vanwaar ik mijn kunsten het beste kan vertonen. Mijn linkerduim laat de boarder versnellen en op het juiste moment laat ik Moby springen. Terwijl de Brit door de lucht zweeft, druk ik op de A-knop en teken met de Wii-remote een Z in het luchtledige. Het beeld vertraagt, er verschijnt een oranje rode Z in de lucht en Moby voert zijn Übertrick uit.

Ik zie dat de jump hoog genoeg is en besluit er nog een tekening bij te maken. Ditmaal een hartje, waarbij ik zowel de Wii-remote als de Nunchuk gebruik. Ik begin bij de boogjes en maak zo de vorm naar de punt af. Het hartje dat ik tekende verschijnt in beeld en Moby doet een nieuwe trick. De dancebeats maken plaats voor een dromerig geluidje om vervolgens weer snoeihard uit mijn speakers te knallen wanneer Moby zijn snowboard in de sneeuw drukt. Druk gebarend laat Moby zien dat hij dé man is en vervolgt zijn afdaling.



Je kán een condoom natuurlijk ook op je hoofd zetten...



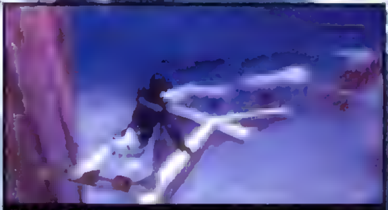
En dan nog beweren dat ie niet kon weten dat die pijp halverwege ophield...

AL HET BEGIN IS MOEILIJK

Zoals het hierboven beschreven staat, lijkt het allemaal heel makkelijk, maar vergis je niet; het kostte mij heel wat moeite in het begin. Alle SSX-kennis moest ik overboord gooien, alles moest opnieuw geleerd worden.

Het heeft me zeker een dag gekost alvorens ik kon doen wat ik voor ogen had en kon meekomen in het spel.

Je zult namelijk geduld moeten hebben en heel veel moeten oefenen wil je het maximale uit SSX Blur kunnen halen. Pas dan kun je optimaal genieten van de vele fraai vormgegeven pistes die het spel rijk is. Dan wordt je één met SSX Blur, dan zit je niet meer op de bank voor de televisie met een mok warme chocolademelk in je handen. Nee, dan sta jij op die berg en huiver je voor de gevaren die je wilt gaan overwinnen.



(Door: **Edo**)
Voorafgaand aan het boek Rode Sneeuw.



(Door: **Lacuna**)
Love is in the air.



(Door: **Seveneleven**)
Wat een shit reserveplank. Helaas had m'n andere last van koorst

HALEN ALS

- Je SSX 3 fantastisch vond
- Je op zoek bent naar een titel die veel oefening van je vraagt.
- Je snowboarden helemaal te gek vindt



CONCLUSIE

SSX BLUR is typisch zo'n titel waar je van gaat houden als je er de tijd voor neemt, maar die je haat als je verwacht dat je het meteen in de vingers hebt. Neem van mij aan; het is de moeite waard.



JEROEN

SCORE 85

Na drie dagen snowboarden heb je alle events en toernooien volbracht en dan is het een kwestie van zoeken naar de vele geheimen die de bergen nog voor je hebben.

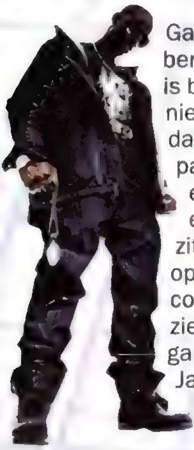
SSX BLUR
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS (2 SPLITSREEN, 4 HOTSEAT)
OUT NOW

3+

DEF JAM ICON

BORIS BEUKT IN STIJL

Wat is er nou beter dan über commerciële rappers die elkaar half dood slaan? Niets toch? Daarom is Boris ook zo enthousiast over Def Jam Icon.



Gamejournalisten zijn beroeps zeikerds. Dat is belangrijk want als je niet goed kunt zeiken dan kun je ook geen pagina's vullen met een verhaal over een game. Maar nou zit ik net een beetje op gamerankings.com te kijken en wat zie ik? De zeikende gamepers geeft Def Jam Icon een gemiddeld cijfer van een 7. Er zijn zelfs grote sites bij die het spel een 4 of een 5 geven! En dat met als enige argument dat de urban hype ze de strot uitkomt.

Nou ben ik het met dat laatste roerend eens want het lijkt erop dat HipHop al een tijdje dood is, maar dat heeft met Def jam Icon niet zoveel te maken, want ondanks dat je met neppe rappers als Little John en The Game moet vechten, is deze game een stuk beter dan de naam doet vermoeden.

HD GEBEUK

Icon is een game die je onmogelijk kunt vergelijken met DoA of Tekken. Het is een buttonbasher van de meest verachtelijke soort maar desondanks is er een heel groot publiek dat geïnteresseerd is in games waarbij je gewoon lekker een potje kunt beuken zonder eerst een studie te hoeven volgen aan de UHDV (Universiteit van de Hogere Digitale Vechtkunst).

Ik ben zelf ook zo'n speler. Ik hou van Tekken maar heb geen geduld voor DoA en Virtua Fighter. Icon daarentegen vind ik echt fantastisch. Los van het schitterende HD gebeuk, geniet ik van de spectaculaire graphics en de extreem vette stijl die is gebruikt in deze game.



STOP DIE COMBO'S IN JE REET

Alles in de omgeving van de vechtersbazen gaat kapot en stort in elkaar, tot een complete stad aan toe. Daarnaast hoor je de muziek van de speler die aan de winnende hand is en dat is een geinige feature. Vooral omdat er ook een paar old skool artiesten in de game zitten die ik wel trek. Bovendien kun je op de Xbox 360 je eigen muziek gebruiken.

Maar goed, als het op vechten aankomt heeft iedereen natuurlijk zijn eigen stijl. De een wil de technische hoogstandjes en de ander wil gewoon keihard beuken. Ik behoor tot de laatste categorie. Of eigenlijk tot de categorie "stop die ingewikkelde combo's maar in je reet want ik breek liever gewoon in één keer je nek". En het is nou juist die categorie gamers die bij Icon volledig aan zijn trekken komt.

De meer ingewikkelde moves uit Def Jam Fight for New York zijn weg en daar is eigenlijk alleen maar grafisch spektakel voor in de plaats gekomen.

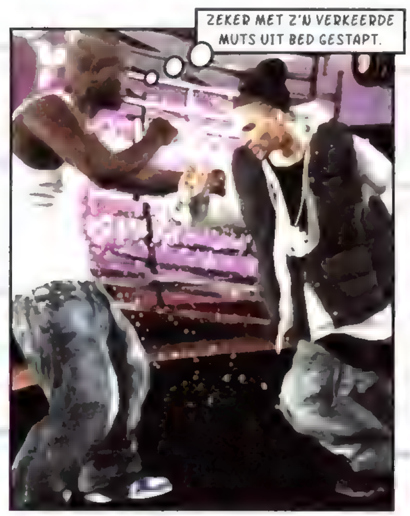
SUCKER VOOR STIJL

Nu moet ik wel toegeven dat die twee snelle moves en die twee trappen een beetje mager aanvoelen als standaardmoves in zo'n hi-profile vechtgame, maar ik kan daar wel overheen kijken.

Ik ben nou eenmaal een sucker voor stijl en die is zo ongelofelijk dik in deze game dat je er wel van móet houden.

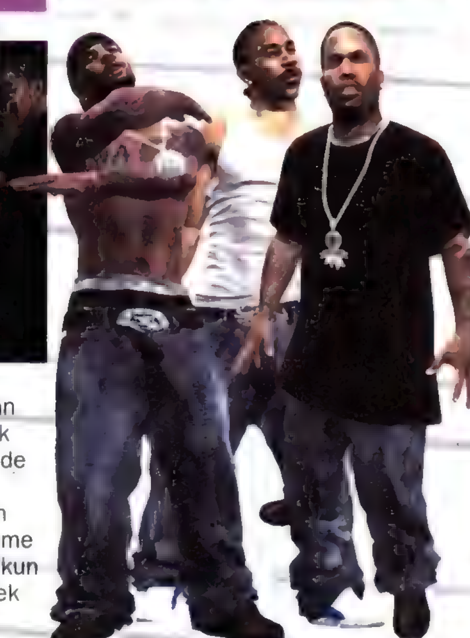
BLANKE SUKKELS

In Def Jam Icon hoef je niet altijd met die rappers te vechten. Je kunt ook zelf een personage creëren maar daar moet ik wel bijzeggen dat iedere keer dat ik een blanke vechtersbaas in elkaar knutselde, hij eruit zag als een sukkel. Misschien is dat contractueel vastgelegd met Little John ofzo?



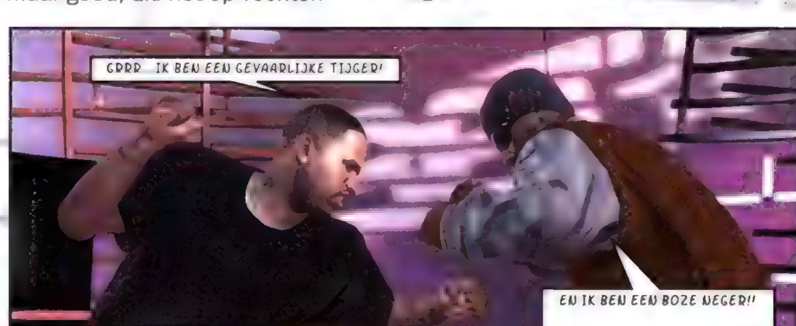
"DE STIJL IS ZO ONGELOFELIJK DIK DAT JE ER WEL VAN MÓET HOUDEN."







Weet je waar ik echt van kan genieten. Een scheve kut en grote tieten!



HALEN ALS

- Je op zoek bent naar een simpele fighter.
- Je net als ik helemaal uit je dak gaat van vette graphics.
- Je van rappers houdt.

DEF JAM ICON



CONCLUSIE

Een van de vetste fightinggames in jaren maar dat zie je niet terug in de combo's en de moves. Wat mij betreft lekker belangrijk maar er zijn veel gamers die daar over zullen vallen.



BORIS

SCORE 85

Ik was er in een week nog niet op uitgekeken.

DEF JAM ICON
XBOX 360 / PS3
EA CHICAGO / ELECTRONIC ARTS
MULTIPLAYER 1 VS 1 SPELER
OUT NOW
18+

PANGYA! GOLF WITH STYLE

JURJEN SLAAT DOOR

Toen Jurjen de Wii net in huis had, was hij er dolblij mee, en wel om drie redenen: Zelda, Wii Sports en het kanalenscherm. En omdat die controller zo fijn bleek te werken. Vier redenen dus, eigenlijk.

Inmiddels ligt de Wii een krap half jaar in de winkel. Eh, ik bedoel: daar zou die moeten liggen.
In dat halve jaartje is geen enkele game verschenen die de potentie van de Wii-controller zo optimaal benut als Wii Sports. Veel games maken zelfs slecht of matig gebruik van de Wii-controller.
Een paar doen het goed, op een manier dat de controller echt iets bijdraagt aan een diepere, meer intuïtieve spelbeleving (Monkey Ball, ExciteTruck, Eledees, WarioWare en Trauma Center).
Maar nooit zo grensverleggend en overtuigend als in Wii Sports. Dat je hetzelfde magische gevoel krijgt als toen je voor de eerste keer door een conventionele videogame werd gegrepen.
Met Wii Sports is de behoefte aan dit soort magie gecreëerd, nu verlang ik naar meer van dat.



De bezorgers waren best effe pissig toen ze hoorden dat de wasmachine naar zolder moest.

KRACHTMETER

Pangya sluit mooi aan op mijn behoefte. Het spel levert meer van de actie die mij in Wii Golf al beviel, al werkt het wel een beetje anders. Als ik mijn golfclub/afstandsbediening naar achteren beweeg, loopt de krachtmeter (zo'n traditioneel balkje) op. Zo kan ik dus precies zien hoe hard ik de bal ga slaan. Om de bal in Pangya precies zo te slaan als mijn bedoeling is, moet ik vervolgens de golfclub/afstandsbediening met een mooi rond boogje zo strak mogelijk uit de heup naar voren zwiepen.
Aanvankelijk vond ik de methode uit Wii Golf prettiger, maar na een tijdje spelen begint de minder 'losse' manier in Pangya zo te wennen dat ik eigenlijk niet meer terug wil.

CONTRA-INTUÏTIEF

Een goede slag wordt beloond met een perfect baltraject en een regen van muntjes.
Met die muntjes kun je nieuwe kostuums enzo aanschaffen, leuk om de ludieke golfpersonages mee aan te kleden.
De algemene sfeer en opzet van Pangya hebben veel weg van die in Hot Shots Golf en Super Mario Golf, maar dan toch iets minder logisch en geraffineerd van opzet. De mogelijkheden om de banen te bekijken en keuzes te bevestigen zijn bijvoorbeeld nogal contra-intuïtief, je moet echt de handleiding erbij pakken om het allemaal een beetje in de vingers te krijgen.

NUANCE

Pangya is alweer geen topper, maar dat betekent niet dat die niet naar de Wii zullen komen. En evenmin dat er iets mis is met de Wii als apparaat of concept.
Zoals altijd bij een console is het de actuele software die de beleving ervan domineert, en zoals altijd bij een nieuwe console is er in het eerste jaar een gebrek aan werkelijk overtuigende software.

"VEEL GAMES MAKEN SLECHT OF MATIG GEBRUIK VAN DE WII-CONTROLLER"

Dat gezegd hebbende, wordt het nu toch wel een beetje voelbaar en stemmingbepalend dat het alweer een tijdje geleden is sinds een echte topper voor de Wii verscheen. Gelukkig verschijnen ondertussen met behoorlijke regelmaat 'best leuke' spellen om het wachten op de toppers wat te veraangenamen. Ondanks enkele missertjes is Pangya toch ook wel als zoiets te kwalificeren: best een leuk spel.

GRATIS PANGYA OWNS BETAALD PANGYA

Pangya is eigenlijk een online-PC-spelletje dat in het Engels Albatross18 is genoemd. Je kunt het complete spel gratis en legaal downloaden op www.albatross18.com.
Je kunt in deze gratis versie de ballen natuurlijk niet werkelijk zwiepend (als op de Wii) over de green jagen, maar daartegenover kun je wel deelnemen aan online-competities en is er de mogelijkheid zelf banen te maken, opties die in de Wii-versie van vijftig euro schitteren door afwezigheid.





Z'n vrouw is inmiddels gestopt met de pil omdat ie 'm er toch nooit in krijgt.

WII SPORTS OWNS PANGYA

Bij de vormgeving van Pangya heeft de ontwikkelaar gekozen voor kleurrijke en gedetailleerde spelwerelden maar de uitvoering is niet erg goed. De kleuren zijn een beetje modderig en door de lage resolutie komen de details niet goed uit de verf.
Het spel oogt hierdoor een stuk minder aantrekkelijk dan Wii Sports.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] Mario Golf.

PANGYA! GOLF WITH STYLE



CONCLUSIE

Als je helemaal weg bent van Wii Golf en je niet kunt wachten op Super Mario Golf (een spel dat ongetwijfeld een stuk beter, fraaier en completer in elkaar zal steken) is Pangya een degelijke aanschaf.

JURJEN

SCORE 65

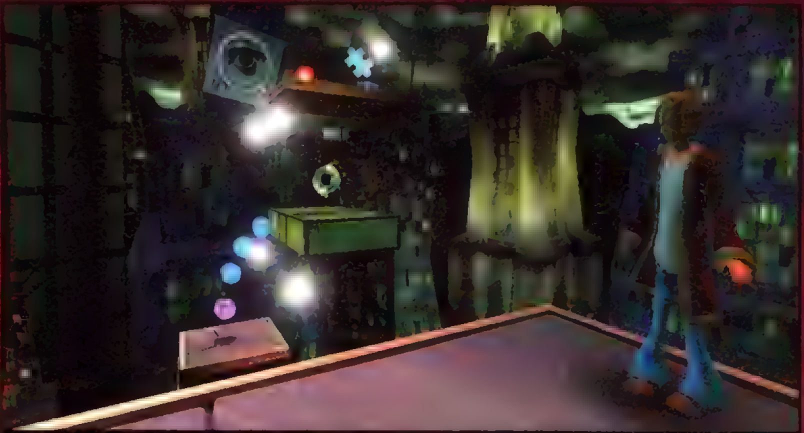
Genoeg banen en extra's om een enkele speler vijftien tot twintig uur te boeien. Multiplayer (2 - 4 spelers) is tof en al met één remote te genieten.

PANGYA! GOLF WITH STYLE
Wii
TECMO / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
27 APRIL 2007
3+

C.R.U.S.H.

MAARTEN PIJNIGT Z'N HERSENS

De PSP wordt soms verweten dat het te weinig innovatieve games en te veel rechtstreekse PlayStation 2 ports heeft. Volgens Maarten is Crush een game die het tegendeel bewijst.



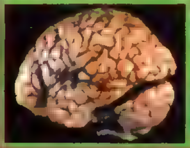
(Door: Ijsstamper)
Hmmm, waar had ik die paddo's nou...

Ik zal maar gelijk met de deur in huis vallen: ik hou van Sega. En Sega van mij, want wat hebben de heren bedacht: daar waar de negatieve vibe rondom de handheld van Sony alleen maar toeneemt omdat het ding te duur zou zijn en de games tot nu toe tegenvallen, gaat Sega gewoon recht door zee. De uitgever gaf vorig jaar rond de E3 al aan dat ze maar liefst 29 titels voor de PSP in petto hadden. Dit allemaal onder het mom 'Sega loves your PSP'. Kijk, daar word ik nu gelukkig van!

LAMZAK DANNY

Crush is een van die 29 PSP games. Het gaat over Danny. Deze knaap was ooit succesvol maar heeft inmiddels een shitload aan problemen en emoties in z'n kop. Het gevolg is dat Danny een nerveuze bal gehakt is en lijdt aan slapeloosheid. Gelukkig krijgt het mentale wrak hulp van een geflipte professor. Via een machine brengt Dr. Reubens de arme Danny in hypnose naar z'n diepste gedachten.

CRUSH





HALEN ALS

- Je psychopaat bent en je denkt hiermee te genezen.
- Je het leuk vindt om dingen plat te stampen.
- Je graag je hersens traint.

Je kunt met de vierpuntsdruktoets het level vanuit alle mogelijke aanzichten bekijken maar dat verandert natuurlijk niets aan die gapende gaten...

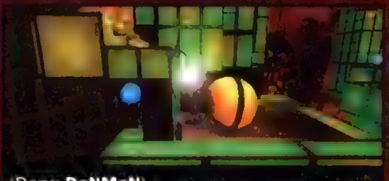
NAAR 2D EN VICE VERSA

Om die gapende gaten te managen, komt een vette trick om de hoek kijken. Door op de L-button te drukken, crusht Danny via een voetstamp op de grond de wereld van 3D naar 2D, waardoor die gaten ineens wél te overbruggen zijn en er plotseling géén blokken meer in de weg staan. Een hele nieuwe beleving, want de dimensie van de game verandert hierdoor constant. Je kunt de wereld ook vanuit een top-down view bekijken. Als je dan crusht, is er ineens geen hoogteverschil tussen bepaalde aangrenzende platformen meer. Maar dat betekent natuurlijk niet dat je overal overheen kunt dansen en naar de uitgang van het level kunt springen, want elk blok heeft weer een andere eigenschap. Zo zijn er ook blokken waar je in 2D niet op kunt staan.

"HET IS GEEN SCHANDE ALS JE NA EEN HALF UUR NOG STEEDS BIJ HET BEGIN VAN EEN LEVEL ZIT TE KUTTEN."

VAN 3D...

Die gedachten transformeren Danny naar een 3D platformwereld waarin wij gaan puzzelen. Deze wereld bestaat uit een zwevende verzameling blokken. Je moet lichtgevende bolletjes (marbles) verzamelen en pas als je er genoeg hebt, is de uitgang van het level (een oplossing in Danny's hoofd) zichtbaar. Echter, het pad naar de uitgang is verre van eenvoudig. Soms staan er blokken en beesten (die gezien worden als 'nachtmerries') in de weg of zijn er onoverbrugbare gaten tussen platformen.



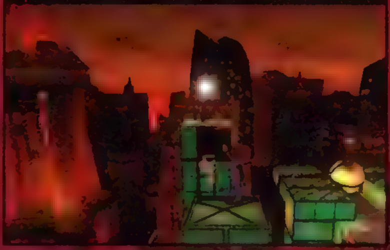
(Door: DaNMaN)
Dat zie je in Metroid dus nooit, dat Samus haar bal moet aanduwen omdat ze met panne staat.



(Door: Nox)
Kom van die kubus, waarschuw niet meer!

CRUSHEN

Het stampen op de grond waarmee Danny het aanzien van 3D naar 2D en andersom verandert, heet crushen. C.R.U.S.H. staat voor Cognitive Regression Utilizing Psychiatric Heuristics en valt onder het project van professor Reubens. De levels zien er vreemd, maar retegoed uit. In de eerste wereld hang je ergens op een zwevende blokkenverzameling boven een griezelige, donkere stad. Het regent continu. De muziek, de geluidjes en de stem van die malle professor zijn even psychopatisch als de looks: weird dus!



MOEILIJK!

De game begint vrij eenvoudig, maar al snel moet je die grijze massa in je hoofd flink laten kraken. Door beweegbare objecten te gebruiken kun je op anders onbereikbare blokken komen, beesten pletten en beweegbare platformen activeren. Het mooie van deze game is dat je echt aan het denken wordt gezet. Het liefst zo snel mogelijk, want hoe rapper je de oplossing vindt, hoe hoger de score. In het begin zul je het al stoer en knap van jezelf vinden dat je de uitgang in het level bereikt hebt, maar de uitdaging is om alle marbels te vinden. Na een leveltje of vijftien wordt het pittig en worden de levels echt complex. Het is geen schande als je na een half uur nog steeds bij het begin van een level zit te kutten. Daarnaast is er ook nog een beker en een puzzelstukje dat je kunt zoeken om shit te unlocken. Kortom: je bent wel effe bezig!



(Door: shwilly)
Hé zulke kraaltjes heeft mama ook altijd onder haar bed.

CONCLUSIE

Crush laat zien dat Sega echt van m'n PSP houdt. Deze game is vernieuwend en heeft mij een paar dagen volledig meege- zogen.



MAARTEN

SCORE 86

Als je alle puzzels geklaard hebt, kun je nog een keer overnieuw beginnen en aan je tijden gaan werken.

CRUSH
PSP
KUJU / SEGA
1 SPELER
MEI 2007

7+

DIDDY KONG RACING DS



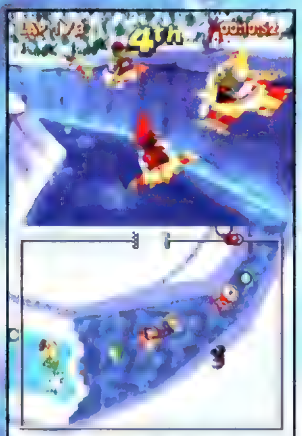
Na een aanzienlijke hoeveelheid alcohol of LSD willen sommige mensen nog wel eens een grote paarse olifant op een vliegend tapijt zien zitten. Gelukkig heeft Jurjen daar geen last van... behalve in het spel Diddy Kong Racing.



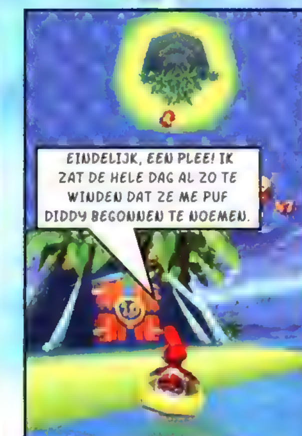
De N64-hit Diddy Kong Racing is op moment van schrijven nog niet voor een tientje te downloaden op de Virtual Console (zie ook PU 4), maar kan na betaling van veertig euro wel in je DS verdwijnen.
Veertig euro, dat is niet niks maar dan heb je ook wat. Een grote paarse olifant op een vliegend tapijt bijvoorbeeld. Deze olifant heet Taj en hij spreekt met een Indiaas accent, een beetje zoals Apu in de tekenfilmserie The Simpsons.
In 1997 werd ontwikkelaar Rare nog aangeklaagd omdat deze olifant racistisch zou zijn. Beetje vreemd natuurlijk want vrijwel elke olifant is racistisch.
Ze weigeren bijvoorbeeld steevast om giraffes te neuken en een Indische olifant doet het liever ook niet met een Afrikaanse, laat staan met een dwergolifant uit Borneo.
Vice Versa overigens idem dito, onder het mom van eigen slurf eerst.

SNELLE START

Wat blijkt in de DS-versie? Rare heeft het accent van Taj gewijzigd. De grote paarse olifant spreekt niet langer met een Indiaas accent, hij spreekt bekakt Engels. En er is meer 'verbeterd'.
Zo kun je aan een palmboom trekken met de stylus om deze een beetje te buigen.



Schaatsers goolen hun been vooruit om een honderdste te winnen bij de finish maar kunnen ze niet beter zo'n pet met heeeele lange klep dragen?





> "ZÓ'N UITSTEKEND SPEL, DAT ZELFS DE MEEST GEFORCEERDE TOEVOEGINGEN HET NIET KAPOT KUNNEN KRIJGEN."

Als klap op de vuurpijl mag je aan het begin van elke race proberen om een snelle start te maken door met je vinger aan een wieltje te draaien of in een propeller te blazen.
De vraag is natuurlijk of dit wel echte verbeteringen zijn. Het antwoord is nee.
En eerlijk gezegd vond ik die paarse olifant met dat Indiaas accent ook veel leuker.
Gelukkig heeft Rare de kern van het spel intact gelaten.

OVERWELDIGEND

In een grote, open wereld vol spannende plekjes kun je ballonnen verzamelen om deurtjes te openen, en achter die deurtjes wachten race-uitdagingen waarmee je ballonnen kunt verdienen, zodat je ook de deurtjes met hogere ballonceijfers erop kunt openen.
Die race-uitdagingen voltooi je overigens niet alleen met karts maar ook met vliegtuigen en hovercrafts. Zo krijg je spelenderwijs toegang tot een overweldigend aantal 'challenges' op zo'n twintig parkoersen.
Als je op een parkoers een ballon hebt verdiend door als eerste te eindigen, kun je nog een keer door hetzelfde deurtje gaan om een geheel nieuwe touch-screen minigame te spelen.
Andere nieuwigheidjes zijn de mogelijkheid om je voertuigen op te voeren en (optionele) stylusgestuurde eindbaasgevechten.

NIET KAPOT

Diddy Kong Racing was altijd al een uitstekend spel, zo goed dat zelfs de meest geforceerde toevoegingen het niet kapot kunnen krijgen.
Het is een vrolijk en uitdagend racespel, waarin het niet alleen draait om kundig racen maar net zo goed om handig gebruik van power-ups, turbotegels en binnendoorweggetjes.
Dit past goed bij de vrije en avontuurlijke opzet van het spel, waarin je naast racen ook heel wat moet zoeken en puzzelen, om uiteindelijk de indrukwekkende finale van een schier onuitputtelijk aantal uitdagingen te bereiken.

MEERWAARDE

De meerwaarde van de DS-versie schuilt boven alles in de goed uitgevoerde en uitstekend werkende mogelijkheden om via draadloos internet de fun met gelijkgestemden te delen, bijvoorbeeld door met zes spelers tegelijk te racen of zelfgemaakte parkoersen uit te wisselen.
Als je voornamelijk in je eentje speelt, zou ik wachten op de Virtual Console-versie (wellicht inclusief Indiaas accent?) maar als je van plan bent om veel via internet tegen andere spelers te racen, dan is deze Diddy wel veertig euro waard.

HALEN ALS

- Je wel iets hebt met paarse olifanten.
- Je graag en vaak gebruik maakt van de Wi-Fi Connection.
- Je Mario Kart DS al hebt uitgespeeld, want dat blijft toch het betere spel.

KARAKTERLOOS

Spelhelden Banjo en Conker gedebuteerden in het originele Diddy Kong Racing, maar zijn in de DS-versie nergens te bekennen. Niet zo vreemd, omdat ze ondertussen zijn verworden tot Xbox-mascottes.
Hun plaats wordt ingenomen door de nogal karakterloze speelhuitjes Tiny en Dixie Kong (zie screen): alweer zo'n punt waarop de DS-versie wat minder is dan het origineel.



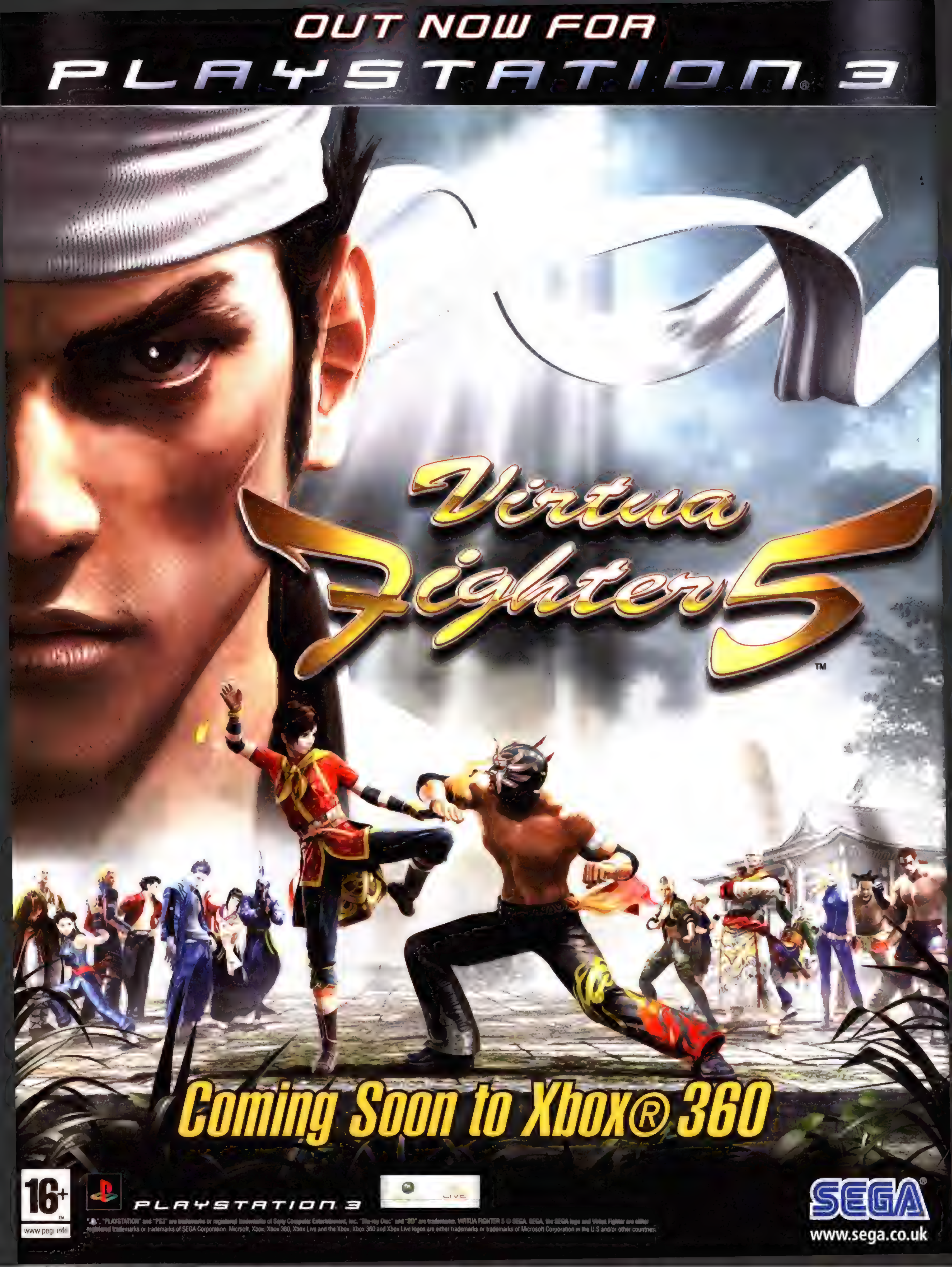
CONCLUSIE

Een nog steeds erg speelbaar spel dat een beetje gebukt gaat onder enkele geforceerde en zwak uitgewerkte toevoegingen, om uiteindelijk toch een hoog niveau te bereiken dankzij de uitstekende online-mogelijkheden.

JURJEN
SCORE **70**

Blijft zo'n vijftien uur leuk en uitdagend, veel langer als je online gaat

DIDDY KONG RACING DS
DS
RARE / NINTENDO
OFFLINE 1 - 8, ONLINE 2 - 8 SPELERS
20 APRIL 2007
3+


OUT NOW FOR
PLAYSTATION 3
Virtua Fighter 5™
Coming Soon to Xbox® 360
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
LIVE
SEGA
www.sega.co.uk

FREE RUNNING

Free Running is Tony Hawk zonder skateboard. En dat vindt J.J. een vooruitgang, want met die plankies op wieltjes heeft hij niks.

J.J. SPEELT TONY HAWK ZONDER SKATEBOARD





FREE RUNNING

Free Running of Parcours kun je het beste vergelijken met skaten zonder skates of skateboard. Free runners zien de stad als één groot 'skatepark' waarin je van object naar object kunt springen, slingeren en klauteren.
En je weet niet wat je ziet. Google maar eens wat of check wat filmpjes op YouTube om te zien wat er mogelijk is met een paar schoenen, een flexibel lichaam en een flinke dosis lef.





Ik heb door de jaren heen veel weirde games gezien, en vaak ging het dan om sporten waarbij je je (achteraf vaak terecht) afvroeg of het wel zou werken op een schijfje. Ik herinner me nog een dartsgame rond Raymond van Barneveld, een game waarin je de marathon kon lopen en eentje waarin wielrennen centraal stond. Bizarre shit die vaak onspeelbaar bleek.
Free Running bracht in eerste instantie hetzelfde gevoel bij me teweeg. Tegen gebouwen opspringen? Om palen heen slingeren? De Prince of Persia-wannabee uithangen? What the fuck?

VETTE MOVES

Om te weten wat Free Running precies is, verwijs ik je naar het kader. Als je er nog nooit van gehoord hebt (het is vooral in Frankrijk groot) don't worry, de game leert je in een korte tutorial wat je allemaal met je voetjes en handjes kunt doen. En dat is nogal wat!
Ik heb de sport wel eens op tv gezien, bij MTV en Eurosport, maar dat je zulke vette moves kunt maken met je lichaam als enige hulpmiddel... al snap ik heus wel dat FR de actie een beetje aandikt.
Ik noemde al de Prince of Persia maar veel moves die je uit zijn games kent, kunnen dus in het echt ook. In FR loop je tegen gebouwen op, hop je naar boven tussen twee wanden en kun je langs muren rennen. Elk level zit vol obstakels waar je iets mee kan, en je bent geheel vrij om je eigen route te kiezen.

"MOVES WAARBIJ JE SPONTAAN JE ENKEL- EN KRUISBANDEN VOELT UITREKKEN."

PIJNLIJK

FR kent twee modes: een careerachtige mode waarin je van amateur probeert professional te worden en de online mode waarin je de buurt met andere mensen onveilig kan maken en je skillz aan iedereen kunt tonen.
De career mode is opgebouwd uit opdrachten. Je moet doorgaans een stedelijk parcours zo snel, zo mooi (de juiste flow) en zo goed mogelijk afleggen. Soms alleen, soms tegen een tegenstander. Door opdrachten af te ronden, speel je nieuwe opdrachten vrij en win je coole kledingstukken. Een bekend principe, wat verrassend lang leuk blijft.
En dat leuke zit hem vooral in de verbazing die je voelt als je jouw personage door het spel ziet jumpen. Allemaal moves waarbij je spontaan je enkel- en kruisbanden voelt uitrekken. Door de geinige ragdoll physics ziet het er ook heerlijk pijnlijk uit als je op je bek smakt (de game maakt er zelfs grapjes mee door je in bepaalde opdrachten met zo'n testpop uit de auto-industrie zo hard mogelijk te laten stuiteren).



Laatst klapte iemand met een enorme knal tegen die leuning. Kostte hem twee tanden en een brug.



Hangt er eentje als een aap aan een paal, is het weer een neger... [PSP]



FREAKSHOW

De kwaliteit van de gameplay is ook goed te noemen, alhoewel de camera soms moeite heeft om je strapatsen bij te benen. Je kleunt nogal eens mis omdat je niet goed ziet waar je bent.
Toch is dat niet de reden waarom de game geen acht of hoger krijgt; dat zit hem meer in de afwisseling en de aantrekkingskracht van de sport. Het gespring, gehop en gehang voelt, na de eerste verbazing, op den duur toch een beetje aan als een ongeloofwaardige freakshow. Ook zijn er gewoon minder moves mogelijk dan bij het skaten, en dat wreekt zich op den duur. Tony hoeft dus nog niet bang te zijn.

HALEN ALS

- Je vindt dat skaten voor watjes is.
- Je wilt bewijzen dat we van de apen afstammen.
- Je gewoon naar huis lopen altijd al saai hebt gevonden.

CONCLUSIE

Een [illegible] spel rond de Free Running hype dat verrassend goed werkt. Jammer alleen dat de uitdaging op een gegeven moment verdwijnt. En dan ben je een beetje uitgesproken.

J.J.

SCORE 75

Als je een beetje doorloopt; sprint, spring en slinger je Free Running in een uur of twaalf uit. Als je dan nog niet moe bent, ga je voor de online mode.

FREE RUNNING
PS2 / PSP
REBELLION / EIDOS
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

3+

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

"KAAA!-MEEE!-HAAAA!-MEEE!-HAAAAAAAAAAA!!!!", weerklinkt het vanuit het testhok. Dat kan maar één ding betekenen, die lange slungel heeft weer eens een Dragon Ball Z game onder zijn hoede.

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 op de PlayStation 2 speel je zittend, of onderuitgezakt. Het hangt er een beetje vanaf van wat voor gamer je bent. Je kunt bijvoorbeeld heel fanatiek bezig zijn en dan zit je dus op het puntje van je stoel. Anderen hebben slechts interesse in wat willekeurige moves en rammen onderuitgezakt wat willekeurige knoppen in.
Op de Wii wordt Dragon Ball Z echter heel anders gespeeld...

STAAND

Deze Wii versie speel je staand voor de televisie, met genoeg ruimte om je heen. Budokai Tenkaichi 2 verandert daardoor in een fysieke matpartij. Niet zozeer omdat jij als speler gedwongen wordt om daadwerkelijk boksend voor de televisie te verschijnen (het vechten doe je nog steeds door simpele toetsencombinaties) maar de special moves zijn van een heel ander kaliber.
Druk een toets in, beweeg beide controllers (zowel de remote als de Nunchuk) naar je rechterkant (of linker) en beweeg ze vervolgens naar achter. Stoot ze dan in één vloeiende beweging weer naar voren. Desgewenst spreek je de magische woorden Ka-me-ha-meha uit om jouw personage op het scherm de gelijknamige energiestoot uit te laten voeren.
Het geeft gelijk een andere dimensie aan dit avontuurlijke vechtspel. Niet langer zit je passief voor de televisie maar ben je daadwerkelijk actief bezig om speciale bewegingen op het scherm te toveren.

HETZELFDE

Verder is deze Wii versie exact gelijk aan zijn PS2 broeder. Dezelfde verhaallijn dus, dezelfde beelden, dezelfde personages (weliswaar met wat extra vechtersbazen) maar dan voorzien van een iets andere besturing.
Budokai Tenkaichi2 is dan ook niet bedoeld voor wie de PS2 versie reeds heeft doorgespeeld maar voor Wii bezitters die weleens met de drakenballen kennis willen maken of DBZ fanboys die op zoek zijn naar een aparte versie van dit avontuur.





CONCLUSIE

Budokai 2 blijft een uitermate geslaagde animé beat 'em up, ook op de Wii.


JEROEN

SCORE 75

Na drie dagen heb je alles wel zo'n beetje vrijgespeeld.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
WII
BANDAI / ATARI
1-2 SPELERS
OUT NOW
12+

VIRTUA TENNIS 3

Maarten is gek op z'n PSP en op games met ballen. Dus je begrijpt dat die blonde baklap er als de kippen bij was toen Virtua Tennis 3 voor de PSP op de redactie werd afgeleverd.

Bij Virtua Tennis 3 kun je, net als bij z'n voorganger Virtua Tennis World Tour, kiezen uit een toernooi of een oefenpartijtje, maar de leukste en meest uitgebreide mode is nog steeds die bekende World Tour.
Op RPG-wijze train je je zelfgemaakte speler via een gigantische hoeveelheid minigames. Voetenwerk, opslag, volleys; voor elk aspect zijn meerdere simpele, maar leuke minigames beschikbaar.
Om te stijgen op de ranglijst moet je natuurlijk wel meedoen aan verschillende toernooien waar je je skills kunt testen.

FEDERER AFDROGEN

Het komt een beetje belachelijk over hoe je in het begin van de game de grootste wereldsterren binnen de tenniswereld zoals Andy Roddick en Roger Federer de baan af slaat. Gelukkig wordt 't al snel lastiger en moet je rennen als een Thaise straathond voor een restauranthouder. Vanaf dat moment heb je ook het gevoel een echte wedstrijd te spelen en worden korte rally's afgewisseld met langere.
Weet je wat ook belachelijk is? Dat je bij het eerste toernooi dat je wint een polsbandje van je trainer als beloning krijgt! Een kinderhand is snel gevuld, moeten ze bij Sumo Digital gedacht hebben...


Let op als je met Sharapova in de bus zit te spelen. Men denkt al gauw dat je een pornofilm aan het bekijken bent.

PLUIMENTIJD

Sega verdient een pluim voor de A.I.. Als je wat verder in de game bent, zijn je opponenten namelijk echt slim en slaan ze bekeken ballen.
Dat betekent dus dat als je bij een aanval naar het net loopt en de bal in de hoek volleert, je dikke kans hebt dat je een lobje over je kruin krijgt en je zult moeten sprinten als een wild zwijn voor kroonprins Willem-Alexander om de bal alsnog te halen.
De game speelt bijzonder soepel en de animatie oogt zeer vloeiend (helemaal als je ziet hoe een speler de bal nog in een uiterste poging probeert terug te slaan). In de gehele game zit sowieso een lekker tempo, dit in tegenstelling tot Virtua Tennis World Tour waar je na elke rally een korte laadtijd kreeg voorgeschoteld.

CONCLUSIE

Virtua Tennis 3 weet het hoge niveau van z'n voorganger zelfs nog te toppen. Een fervent tennisliefhebber met een PSP moet deze game gewoon in z'n bezit hebben.


MAARTEN

SCORE 83

Deze game speel je het hele seizoen door.

VIRTUA TENNIS
PSP
SUMO DIGITAL / SEGA
1-4 SPELERS
OUT NOW
3+



ARMED ASSAULT

Operation Flashpoint wordt nog altijd gezien als een van de meest realistische, zo niet dé meest realistische oorlogshooter ooit. Jan parkeerde zijn bakfiets dan ook bijna in de Amsterdamse grachten toen hij hoorde dat er een vervolg was...

Even voor de duidelijkheid, Armed Assault is niet de echte, ultieme opvolger van het sublieme Operation Flashpoint uit 2001. Het is bijna onvoorstelbaar dat die game al weer zes jaar oud is en dat qua realisme geen enkel ander spel langszij is gekomen. Operation Flashpoint was de Geoff Crammond's Grand Prix van de shooters maar tegelijkertijd was de game toch ook weer heel toegankelijk. Alles wat je in een oorlog kon doen, zat in OF en Armed Assault is min of meer de spirituele opvolger van dat geweldige spel.

WAAROM?

Waarom heet deze game geen Operation Flashpoint 2? Omdat Codemasters die rechten op de naam bezit en de Engelse uitgever en Bohemia slaande ruzie kregen. Geruchten gaan dat Codemasters dit jaar een eigen Operation Flashpoint 2 aankondigt voor 2008. Ik ben benieuwd. Tot die tijd vermaak ik me prima met AA.

400 KM²

Armed Assault doet qua opzet en gameplay erg denken aan diens memorabele voorganger. Ook hier schotelen de makers ons een open wereld voor, waar je naar eigen inzicht de vijand kunt benaderen. De open wereld is het fictieve eiland Sahrani en met zijn 400 vierkante kilometer heb je meer dan genoeg speelruimte om je tot op de boutjes en moertjes nauwkeurig nagemaakte wapens te laten ratelen. Of je je nu verplaatst te voet, met een tank, auto of helikopter; alles is mogelijk.

CRASH

Daarbij is belangrijk te weten dat de game hardcore is. Eén verdwaalde kogel en het is over en uit. Daarnaast kent het spel een sublieme A.I. van jouw teammaten en de tegenstanders.
Ook qua besturing van voertuigen is het er niet makkelijker op geworden; helikopters besturen liet ik maar voor wat het is want ik crashte vaker dan me lief was. Ik weet, dit is een echte oorlogssim, maar helikoptervliegen leek meer op een flightsim.

VIERKANTE WIELEN

Grafisch is de game overigens flink gedateerd. Wielen die behoorlijk vierkant en plat ogen waarbij het 3D effect getekend is, kan anno 2007 eigenlijk niet meer. Ik heb dan ook sterk de indruk dat de engine achter AA een minimaal opgepoetste versie is van die van OF. Maar ik neem dit graag voor lief omdat de gameplay 'ouderwets' staat als een huis.
De game is bovendien rijk belegd met losse singleplayer missies, een fikse tutorial, missie gedreven multiplayer modes en een behoorlijke campagne- met hoofd en zij missies. ✪



Ineens ontdekte hij een nest Duitsers.

CONCLUSIE

Voor iedereen die jarenlang heeft gehoopt op, gesmeekt om, gemijmerd over en gebeden voor Operation Flashpoint 2, is Armed Assault een fraaie pleister op de wonde.



JAN

SCORE **80**

Hier ben je als liefhebber van serieuze oorlogsgames weken mee zoet.

ARMED ASSAULT
PC
BOHEMIA INTERACTIVE / GLOBAL DISTRIBUTIE
1 – (MIN.)40 SPELERS
OUT NOW
16+

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Steven z'n PSP draaide overuren deze maand. Naast het op hoge snelheid met straaljagers vliegen in After Burner en M.A.C.H. moest de arme jongen ook nog eens met bewapende auto's racen. Ze hebben 't maar zwaar, die redacteuren van ons.

In mijn review van After Burner schrijf ik dat het verhaal verwaarloosbaar is en de achtergrondgeschiedenis van M.A.C.H. noem ik vreemd. Maar als het om vreemde en verwaarloosbare verhalen aankomt dan spant Full Auto 2 de kroon.
Ik waardeer het best dat men de moeite heeft genomen te bedenken waarom de mensheid met snelle auto's bewapend met machinegeweren en raketwerpers rondrijdt en elkaar kapot knalt, toch heb ik met verbazing naar de intro zitten kijken. In die intro draait het om een supercomputer die is gecreeerd om complexe weerproblemen op te lossen. En zoals altijd in dit soort sci-fi verhalen groeit het intellect van de weercomputer tot onbeheersbare proporties en wordt deze een heerser over de mensheid. Niet iedereen is blij met deze ontwikkeling en daarom moet je in gewapende auto's rondrijden en je tegenstanders uitschakelen. Logisch toch?

SIMPEL

Ik heb het eerste deel van Auto Assault op de 360 gespeeld en was daar destijds niet erg van onder de indruk. Het was een van de eerste games voor het systeem en los van enkele grafische foefjes was de gameplay redelijk ongeïnspireerd. FA: Battlelines kan van hetzelfde gebrek worden beschuldigd maar een handheld console leent zich nu eenmaal beter voor simpele actie die bedoeld is voor korte speelsessies.
Door verschillende steden rijden en daar tegenstanders verslaan door hen met je wapens uit te schakelen of door simpelweg sneller te zijn, is een korte samenvatting van de



Hier kweken ze kerstbomen die speciaal bedoeld zijn om in een hoek neer te zetten.

aanwezige missies. Dit alles wordt gelukkig wel aangevuld met meerdere customizing opties waarmee je de fictieve automodellen kunt opleuken en voorzien van nieuwe wapens. Met name in de vier-speler multiplayer komt deze gameplay tot zijn recht.

KRITIEK

Ik heb wel twee punten van kritiek. Het duurde namelijk behoorlijk lang eer ik gewend was aan de gevoeligheid van de besturing. Het sturen is lastig te doseren en resulteert vaak in geslinger in plaats van strak bochtenwerk.
Ook wil een race nog wel eens verwarrend worden wanneer je iemand neerknalt die voor je ligt, waarna je door diezelfde tegenstander wordt neergeknald omdat deze achter je respawned, waarna je 'm weer voor je in je vizier te krijgt... ✪

CONCLUSIE

De auto's zijn stoer en de actie is snel en hard; het is alleen de ietwat onwennige besturing en de op den duur repetitieve gameplay die een hogere waardering in de weg staat.



STEVEN

SCORE **69**

Voor een game die het net als al zijn soortgenoten uiteindelijk van z'n multiplayer mode moet hebben, heeft Battlelines wel een opvallend uitgebreide campaign met races door steden over de hele wereld.

FULL AUTO 2: BATTLELINES
PSP
SEGA
1 - 4 SPELERS MULTIPLAY
OUT NOW
12+

THE GODFATHER: BLACK HAND EDITION

Jurjen's liefde voor pratende bomen en/of roze blobberbeesten is grenzeloos en algemeen bekend. Minder bekend is zijn liefde voor het doden van hulpeloze slachtoffers.

Er bestaan waarschijnlijk maar weinig mensen die het net zo leuk als ik vinden om iemand door het hoofd te schieten of een kogel door de knieschijf te jagen. En op de Wii is dit leuker dan ooit. De keuze tussen hoofd, schouders, knie en teen maak ik door de Wii-afstandsbediening op mijn doelwit te richten. Dat is leuk. Ook leuk, misschien nog wel leuker, is het wurgen van een toevallig passerende juffrouw door een metalen draad om haar nek te leggen en even flink aan te trekken. Dat laatste doe ik door met afstandsbediening en Nunchuk een intuïtief rukkende beweging te maken.



KLADDEN

Net als Meneer Kaktus heb ik geen idee waar de kladden van het volgende slachtoffer zitten, maar ik grijp haar er wel bij. Afstandsbediening en Nunchuk houd ik hiervoor verticaal, op borsthoogte, met Z en B ingedrukt.

Nu kan ik met mijn slachtoffer doen wat ik wil. Ik kan haar tegen een kast rammen door de twee controllerhelften snel naar voren te bewegen. Ik kan haar opzij slingeren en de twee knoppen loslaten, bijvoorbeeld om haar in een hoek of van een dak te smijten. Ik kan haar ook gewoon vasthouden en in haar gezicht stompen en hoeken door met één van de controllerhelften een stompende of hoekende beweging te maken. Dit doe ik officieel om te intimideren en af te persen, maar stiekem gewoon voor de lol.

ECHTE BEWEGINGEN

Het mag duidelijk zijn: als je de Godfather wel eens op een echte next-gen console wilt beleven, moet je niet de versie voor de PS3 maar die voor de Wii hebben. Toegegeven, de graphics zouden op de vorige generatie al weinig indruk hebben gemaakt, maar de heerlijke manieren om met 'echte' bewegingen je tegenstanders te intimideren en af te slachten (zo'n vijfenzeventig procent van de gameplay bestaat hieruit, voor de rest moet je nog wat racen en onderwereldmonopoly spelen) maken alles goed, en voegen daar ook nog eens een verfrissend nieuw spelgevoel aan toe.

VETTE AANRADER

Mensen die nog niet zijn uitgekeken op GTA-achtige misdaadsimulators gaan een fantastische tijd tegemoet met deze verbeterde en uitgebouwde versie van de oorspronkelijke Godfather-game.
Enig minpuntje is voor mij de setting, het New York van de jaren vijftig. Veel bruingrijze tinten, nogal gesloten straten, weinig hipheid. Wat dat, en alleen dat, betreft rijd, ren en moord ik me liever een weg door GTA en Scarface.
Maar verder is dit gewoon een vette aanrader, zelfs voor mensen die het origineel al hebben gespeeld.

CONCLUSIE

Dit is GTA met wat minder leuke omgevingen maar verdomd leuke besturingsmogelijkheden. Alweer zo'n aangename verrassing van EA voor Wii bezitters! Ga zo door EA, maak me gek!

JURJEN

SCORE 80

Goed voor veertig tot vijftig uur moorddadig vet spelplezier.

THE GODFATHER: BLACK HAND EDITION
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
18+

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

PC

Jan was weer eens dik te laat met z'n artikelen en daar was Ed op z'n zachtst gezegd niet blij mee. Op zulke momenten kun je je als redacteur maar het beste heel goed schuilhouden, in een duikboot bijvoorbeeld...



Nu explosies, bazooka's en het "alles-opblazen-wat-je-tegenkomt"-principe in games hoogtij viert, lijkt overdadig geweld een minimale vereiste om de speler van nu te boeien. De grap bij Silent Hunter 4 is dat het hier juist net andersom is. Je moet behoorlijk aan de bak alvorens je überhaupt een torpedo mág afvuren en of ie dan doel treft, is nog maar de vraag. Een voltreffer is dan ook extra spectaculair en honderd keer bevredigender dan iedereen afknallen in de gemiddelde GTA kloon.



DAS BOOT

Silent Hunter 4 is een sim bij uitstek en dat betekent dat je alle facetten van het reilen en zeilen van een onderzeeër moet beheersen. Het uiteindelijke doel is zoveel mogelijk Japanse (vliegdek)schepen (het liefst onopgemerkt) naar de kelder te jagen.

Grafisch is Wolves of the Pacific er zeemijlen op vooruit gegaan waarbij je vooral binnen aan boord bijna het idee hebt dat je naar Das Boot of K-19: The Widowmaker aan het kijken bent.
Tegelijkertijd ontkom je niet aan de vele menuutjes maar dankzij de nieuwe interface navigeer je hier redelijk snel doorheen. Ook de bemanning helpt je goed op weg en zijn niet langer domme robots die alleen doen wat jij ze opdraagt.

HONDERD PROCENT REALISME

Meest indrukwekkend is de manier waarop je de game kunt scalen. Zo kun je er voor kiezen de game honderd procent realistisch te spelen maar dat is alleen voor de prettig gestoorde militaire freaks. Alles is individueel aan te vinken: wel of geen random haperende torpedo's, wel/geen schokkend periscoopbeeld afhankelijk van de golven, langere reparatietijd bij schade, zuurstofgebrek aan/uit, brandstof die sneller opraakt en ga zo maar door. Dit is echt the real deal!

CONCLUSIE

[illegible]

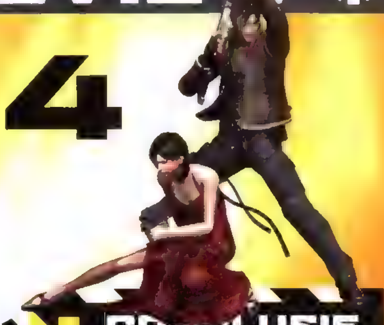
JAN

SCORE 84

Met een dikke singleplayer campagne, online modes en verschillende moeilijkheidsgraden die de gameplay volledig op zijn kop zetten, ben je hier weken zo niet maanden mee op zee...

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC
PC
PARADOX INTERACTIVE / UBISOFT
1-8 SPELERS
OUT NOW
7+

RESIDENT EVIL 4



Meer dan twee(!) jaar na dato komt Capcom's survival-horror meesterwerkje dan eindelijk ook naar de PC. Jan bekijkt of er nog smaak aan deze mosterd na de maaltijd zit.

Met Resident Evil 4 bewees Nintendo dat de Gamekubus meer te bieden had dan lollige loodgieters, pratende bloemetjes en roze blobjes. Nu is er niets mis met lollige loodgieters, pratende bloemetjes en roze blobjes maar Resident Evil 4 bezorgde me een sidderend avontuur dat me twee jaar geleden danig in de greep hield. De rauwe actie, de filmische sfeer, de presentatie, de mysterieuze gebeurtenissen die elkaar in rap tempo opvolgden... Capcom zette met deel 4 de serie niet alleen opnieuw op de kaart maar leverde zelfs de beste Resident Evil ooit af.





CLEAN

Over de PC versie was ik aanvankelijk minder enthousiast.
Om te beginnen ondersteunt het spel geen muis en dat is wel erg slordig. Ook miste ik het korrelige, beige filter dat over de GameCube versie hing; op de PC ziet RE 4 er een tikkie minder sfeervol uit. De resolutie is opgekrikt maar het oogt (daardoor) allemaal net wat te clean. Jammer want Jade Empire: Special Edition bewees recentelijk dat je met een flinke oppoetsbeurt een mooie én tegelijkertijd sfeervolle game kan neerzetten. Capcom heeft er zich wat dat betreft erg makkelijk vanaf gemaakt.

PUNTJE VAN JE STOEL

Eenmaal aan het spelen, viel ik toch weer als een blok voor de ijzingwekkend spannende avonturen van Leon. Jij bent weer de bekende RE held met blonde lokken die de dochter van de President moet redden in een verknipte Spaanse gemeenschap. Je belandt van het ene avontuur in het andere waarbij puzzels, schooteractie en de nodige level- en eindbazen je op het puntje van je stoel houden.
De PC gamers krijgen er bovendien de 'Ada content' bij, die we van de PS2 versie kennen. Nu vind ik alternatieve verhaallijnen en spelen-met-een-ander-personage altijd een beetje onzin maar in dit geval is het best een aardige extra.
Belangrijkste blijft het feit dat (PC) gamers die de console versie hebben gemist, alsnog met een van de beste games van de afgelopen jaren in aanraking kunnen komen.

CONCLUSIE

Resident Evil 4 is en blijft een van de allerbeste survival horrorgames ooit gemaakt, maar het gemakzuchtige overzetten van een twee jaar oude game zorgt wel voor puntenaftrek. Heb je de console versie nooit gespeeld, dan mag je deze Capcom topper eigenlijk niet laten liggen.

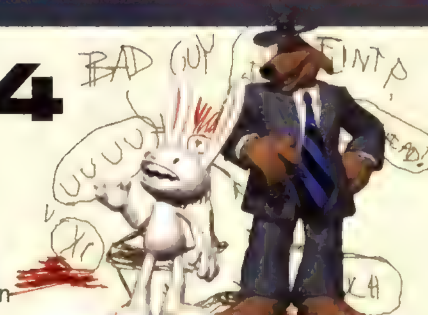


JAN — SCORE **78**

De game biedt je zeker twaalf uur singleplayer griezelen plus nog eens zo'n zes uur middels de Ada verhaallijn.

RESIDENT EVIL 4
PC
CAPCOM / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
18+

SAM & MAX: EPISODE 4 - ABE LINCOLN MUST DIE!



Jan was een tikje teleurgesteld toen we hem vertelden dat we slechts een halve pagina hadden ingeruimd voor de vierde Episode van Sam & Max. Gelukkig klaarde z'n humeur tijdens het spelen van Abe Lincoln Must Die! helemaal op.

Ergens verbaast het me dat Episode 4 in Amerika is uitgekomen. En dan doel ik niet op het productieproces maar op de censuur die deze game over zich af had kunnen roepen.
Het Amerikaanse politieke systeem wordt in Episode 4 namelijk flink op de hak genomen, alsook de presidentsverkiezingen als zodanig.
In Abe Lincoln Must Die! tuffen Sam & Max af naar Washington omdat de President van de Verenigde Staten langzaam dement aan het worden is. Wat blijkt; hij is onder de invloed van een organisatie met snode plannen.



AMERIKAANSE POLITIEK

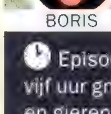
De president afzetten blijkt niet genoeg, want de organisatie achter de schermen schuift niemand minder dan Abe Lincoln naar voren; dat is te zeggen, een door hen aangestuurde robotversie van Abe Lincoln die de rol van slechterik op hilarische wijze gestalte geeft.
Het enige wat ons duo nog kan bedenken, is dat Max zich als presidentskandidaat beschikbaar stelt, met alle gevolgen van dien.
Grappen verklappen doe ik hier niet maar als je een beetje de Amerikaanse politiek hebt gevolgd de laatste jaren, dan herken je de humor en de soms venijnige satire. Let ook goed op de kleine verborgen gebbetjes "verstopt" in de diverse interieurs, met name in het Witte Huis.

OMGAAN MET KRITIEK

De puzzels zijn weer dolkomisch maar mooier nog, ze steken beter in elkaar dan in de twee vorige Episoden. De puzzels zijn minder voor de hand liggend, uitdagender en traditioneler, en liggen meer in lijn met de old skool point and click adventures.
Simpel voorwerpen aanklikken en naar een grappig filmpje kijken is er deze keer niet bij. Natuurlijk wordt het nergens Myst niveau (thank god!) maar het is duidelijk dat Telltale de kritiek met betrekking tot de voorgaande episoden ter harte heeft genomen.
Tot slot nog een pluim voor de muziek want die draagt deze keer meer dan ooit bij aan de sfeer. Nooit gedacht dat Bruce Springsteen's War, What Is It Good For? op zo'n lollige manier gebruikt zou kunnen worden in een videogame

CONCLUSIE

Ik was even bang dat Telltale de magie dreigde te verliezen maar Episode 4 is weer een schot in de roos. Ook al is het nieuwtje en de opwinding er wel een beetje vanaf, toch heb ik me weer kapot gelachen...



BORIS — SCORE **84**

Episode 4 betekent zo'n vier à vijf uur gniffelen, grijnzen, giechelen en gieren...

SAM & MAX: EPISODE 4 - ABE LINCOLN MUST DIE!
PC
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW
12+

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Jeroen is altijd wel te porren voor een nieuw Grand Theft Auto avontuur, toch begint de serie in zijn ogen duidelijk tekenen van 'uitmelkerij' te vertonen.

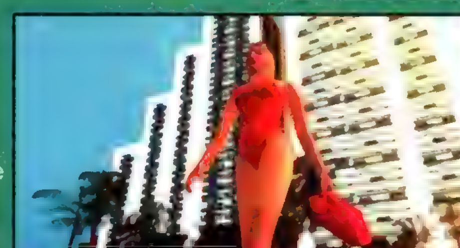
Ik gok dat ik Grand Theft Auto Vice City Stories (GTA VCS) voor de PlayStation 2 slechts voor een volle vijf minuten heb gespeeld alvorens ik bovenstaande opmarking over uitmelkerij maakte.
Het eerste wat ik deed was in een jeep stappen om vervolgens over een paar soldaten heen te rijden. Het was de gemakkelijkste manier om aan een volautomatisch geweer te komen. Goedkoop ook. Dat ik een aantal militairen onder mijn banden plette, leidde tot geen enkele reactie bij de soldaten. Pas toen ik een kerel met een baret omver reed, begonnen andere militairen mij onder vuur te nemen. "Grappig detail", dacht ik bij mezelf en zette de PS2 uit om vervolgens deze tekst te schrijven. Ik had genoeg gezien.



Negers skiën alleen gemotoriseerd.

GEMAKZUCHTIG

Ik heb warme herinneringen aan Vice City en ook aan Vice City Stories. Met veel plezier speelde ik VCS op de PSP maar ik zat totaal niet te wachten op VCS op de PS2.
Misschien hebben meer mensen dat gevoel wel. Alleen voor wie VCS nog niet gespeeld heeft op de PSP en wel de rest van de serie in de kast heeft staan, is 29.99 Euro wellicht niet veel geld voor een nieuw GTA avontuur. Hoewel, nieuw... Wat je krijgt voor die 29.99 Euro is een nogal gemakzuchtige overzetting van de PSP game die technisch gezien erg gedateerd overkomt.



Da's krek een ander uutzicht dan een koelenreet", aldus Boer K. z'n vakantieadres.

LIEVER LUI DAN MOE

Rockstar had best wat zaken aan kunnen passen, denk bijvoorbeeld aan een dubbele analoge besturing voor schiet secties of de mogelijkheid om halverwege een missie een quick load toe te passen, zodat je niet de gehele missie opnieuw hoeft te spelen.
Het zijn zo maar twee vluchtige ideetjes die het herspelen van VCS een stuk interessanter hadden gemaakt. Maar deze overzetting valt onder de noemer liever lui dan moe en dat reken ik zeker een ontwikkelaar als Rockstar aan. Men heeft een naam hoog te houden, men zegt games te maken die men zelf ook zou willen spelen, maar ik kan me echt niet voorstellen dat de professionals van Rockstar dit GTA avontuur voor hun plezier in de PS2 gaan stoppen.

CONCLUSIE

Voor nog geen 30 Euro haal je een technisch achterhaalde game in huis die waarschijnlijk alleen voor de 'echte' verzamelaars is gemaakt.

JEROEN

SCORE 60

Na een uurtje of vijftien heb je alles wel gezien.

GTA VICE CITY STORIES
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW

18+

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM



De Untold Legends serie van Sony Online Entertainment is een zeer traditionele hack & slash RPG. Maar van de PS3 versie mag je wel wat meer verwachten, toch?

De PlayStation 3 is gearriveerd in huize Meijroos! Wat een feest, wat een feest. Na modderhappen in MotorStorm, Chimera over de kling jagen in Resistance: Fall of Man en scheuren met 200 km per uur in Formula One, schoof ik vol verwachting Untold Legends: Dark Kingdom in de PS3 sleuf.

NEXT-GEN?

M'n eerste indruk? Nou, het ziet er allemaal best aardig uit. Vooral wanneer mijn alter ego zijn magische krachten laat gelden, schieten de bliksemschichten en vonken door het beeld als een op hol geslagen Tesla-coil. Alleen, omdat je deze game schuin van bovenaf speelt (zoals alle delen), wordt het nooit overdonderend en meeslepend. Het afslachten van al die honderden monsters houdt daarom altijd, letterlijk, iets afstandelijks.
Ronduit tegenvallend is de manier waarop je je personage vorm mag geven. De keuzes op dit gebied zijn op één hand te tellen en ook de uitrustingen die je onderweg bij elkaar beukt, schiet en tovert, veranderen weinig aan de manier waarop je eruit ziet.
De basic ingrediënten zijn prima maar van een de next-gen machine die bepaalt wanneer next-gen gaming begint, verwacht je toch wel wat meer. Dark Kingom is absoluut niet next-gen.



Nadat ze getroffen was door de bliksem, kwam er zo'n elektriciteit in haar kruis te hangen dat haar vibrator de eerste vijf jaar geen batterijen meer nodig had.



DEGELIJK

Wanneer je uplevelt heb je nooit écht het gevoel dat je de ultieme warrior wordt want het gaat (met uitzondering van enkele levelboss fights) allemaal niet veel verder dan het afslachten van vijanden tot je vingers in een kramp raken. Het goede nieuws is dat je de game met vier man online kunt spelen maar ook die gameplay bereikt nergens grote hoogten, en dat geldt eigenlijk voor het hele spel.
Het komt er op neer dat de makers slechts cliché RPG ingrediënten in deze game hebben gestopt met als gevolg een niet meer dan degelijke hak & prak game die je al tientallen keren hebt gespeeld. Geen game waarvoor je die PS3 in huis hebt gehaald in ieder geval.
Als je dan toch op zoek bent naar een fantasy game en/of een RPG, dan raad ik je honderd keer vuriger Oblivion aan, een game met heel wat meer verhaal, diepgang en avontuur...

CONCLUSIE

Untold Legends ziet er lekker uit maar is zo'n plichtmatige invuloefening geworden dat ik me afvraag wat deze game op de PS3 te zoeken heeft.

JAN

SCORE 60

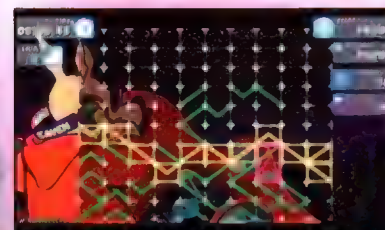
De singleplayer heb je in een paar middagjes uitgespeeld.

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM
PLAYSTATION 3
SONY ONLINE ENTERTAINMENT / ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16+

GUNPEY

Als er de afgelopen maand techno deuntjes vergezeld van andere vreemde klanken uit het testhok kwamen, wisten we dat Jeroen die nieuwe puzzelgame van Q Entertainment zat te spelen. En dat je hem dan beter niet kon storen...



Ik weet nog een goede naam voor een sportprogramma dat alleen maar gaat over Gunpey wedstrijden. Langs De Lijn....



Jeroen zeurt dan wel over dat ik 'm achter z'n broek zit, maar ik moet nu eenmaal één lijn trekken.

Lekker hoor. Komt Ed weer met zijn hoofd om de hoek van de deur om te vragen 'of 't al een beetje opschiet met die game'. Weg concentratie. Ik probeer nog te redden wat er te redden valt. Tracht zoveel mogelijk kleine lijntjes aan elkaar te koppelen zodat zich één grote lijn, die van links naar rechts loopt, vormt. In de hoop dat deze dan verdwijnt en me wat ruimte geeft om alle andere lijntjes op te ruimen.
Mijn inspanningen ten spijt mag het niet baten; het scherm vult zich met zoveel lijntjes dat ik ondersneeuw. Game Over verschijnt in beeld. "Bedankt Ed," sis ik knarsetandend en werp hem een kwade blik toe als hij zich omdraait en naar zijn bureau loopt.

MOEILIJK

Gunpey is moeilijk, ook zonder een deadline bewakende eindredacteur die je uit je concentratie haalt. Kort gezegd draait dit puzzelspel om het maken van grote lijnen door kleine lijntjes aan elkaar te koppelen. Heb je een lijn succesvol voltooid dan verdwijnt deze en kun je een nieuwe lijn maken.
De kleine lijntjes verschijnen in rap tempo aan de onderkant van het scherm om langzaam (op de maat van de muziek) naar boven te kruipen. Zaak is om ze, voordat ze de bovenkant bereiken, te laten verdwijnen.
Dat wordt lastiger naarmate je verder komt, de muziek aanzwelt en het tempo toeneemt.
Je kunt als speler echter wel gebruik maken van een verdwijnende lijn, door er kleine lijnen aan te koppelen. Zo creëer je een kettingreactie die niet alleen punten oplevert maar tegelijk het speelveld schoonveegt.

MOEILIJKER

Gunpey kun je vergelijken met Lumines of Every Extend Extra. Je zult heel veel tijd moeten investeren om je het spel eigen te maken. Het is zo'n spel waarbij je jezelf van de buitenwereld afsluit en waarmee je één wordt. Dat je haast alles op de automatische piloot uitvoert, niet denken maar doen. Vergelijk het met de runners high, wanneer ademhaling en looptempo zo goed in balans is dat je alles om je heen vergeet en je met geen mogelijkheid vermoeid raakt.
Niets is dan meer frustrerend dan iets of in dit geval iemand die je uit die 'flow' haalt. Dan duurt het een eeuwigheid alvorens je het weer te pakken hebt. Dat gevoel dat het spel bepaalt wat er gaat gebeuren en jij als speler niets anders kunt doen dan jezelf eraan overgeven. Het is als sex met een bloedmooie vrouw... hmm nee dat gaat me wat te ver maar je begrijpt hopelijk wat ik bedoel.

CONCLUSIE

Een verslavend puzzelspel waarvan alleen de besturing wellicht iets beter uitgewerkt had kunnen worden.

JEROEN — SCORE 70

Als je er eenmaal aan begint zal het je niet meer loslaten.

GUNPEY
Q ENTERTAINMENT / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

M.A.C.H. MODIFIED AIR COMBAT HEROES

Als je nog nooit van M.A.C.H. hebt gehoord en deze game niet op jouw wishlist van 2007 te vinden is, zullen we je dat niet kwalijk nemen. Qua originaliteit hoef je er ook niet veel van te verwachten maar aan Steven de eer om te ontdekken of dit wordt goedgemaakt door een briljante uitvoering.

Met een aparte en lange titel als Modified Air Combat Heroes kun je er bijna blind vanuit gaan dat je met een vreemd verhaal geconfronteerd gaat worden.
We hebben in dit geval te maken met een groepje rijke mensen die er een nogal aparte hobby op na houden. In de toekomst worden gevechtsvliegtuigen namelijk op afstand bestuurd en zijn piloten overbodig. Een mooie gelegenheid voor verveelde rijke stinkerds om oude vliegtuigen op te kopen en daar lekker mee te gaan racen. Een initiatief dat een luchtige variant op bekende party racing gameplay oplevert.

GEEN KLAMME HANDEN

Een vergelijking met toppers als Wipeout en Diddy Kong Racing is enerzijds terecht omdat M.A.C.H. in de kern een party racing game is, anderzijds weet de actie van M.A.C.H. nooit echt de hectiek en spanning van deze twee games te evenaren.
Het is best leuk om met je straaljager iemand in te halen en vervolgens net voor hem of haar over de finishlijn te scheren maar echt superspannend wordt het niet. Ik heb in ieder geval niet met klamme handen aan de PSP gekluisterd gezeten.
Ook zijn er te weinig levels naar mijn smaak en heeft de Campaign mode niet veel te betekenen.

NIETS NIEUWS

Het is dus roeien met de riemen die je hebt en dat is ondanks de beperkte content op zich goed te doen. De vijf aanwezige banen zijn een aardige basis voor het vliegwerk, maar geen van deze parcours weet een blijvende indruk te maken en ze voelen ook een beetje generiek aan.
De wapens die je tijdens het racen oppikt om je tegenstanders mee lastig te vallen, zijn ook standaard kost.
De gameplay is echter zeer degelijk te noemen, zelfs vermakelijk in multiplayer vorm, maar ik heb dit soort games inmiddels te vaak gespeeld om enthousiast te zijn over een titel die slechts traditionele gameplay te bieden heeft.



CONCLUSIE

Ach ja, je zou kunnen zeggen dat de game halfvol is (als je iemand bent die glazen ook vaak als halfvol beoordeelt). Het blijft alleen wel zonde dat er geen originele gameplay in M.A.C.H. is te vinden, waardoor de game niet boven de middelmatigheid kan uitstijgen en een eigen identiteit mist.

STEVEN — SCORE 65

Als je in je eentje met M.A.C.H. in de weer moet, betwijfel ik of je na een paar dagen nog geïnteresseerd zal zijn. Alleen de multiplayer mode biedt dan nog uitkomst.

M.A.C.H. MODIFIED AIR COMBAT HEROES
PSP
VIVENDI
1 SPELER + MULTIPLAYER
LENTE 2007
3+

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
MOBILE
GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

TENNIS 2007



Ga samen met Lleyton Hewitt de strijd aan om de beste tennisser van de wereld te worden. Train jezelf om beter te worden en reis de hele wereld over om deel te nemen aan lucratieve toernooitjes. Versla je tegenstanders en maak een naam voor jezelf. Ram de ballen van de baseline snoeihard terug of speel serve volley om je tegenstanders te verschalken. Maar hou je hoofd koel als je op match-point staat.

ASPHALT 3: STREET RULES

PU SCORE 8



Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft. Scheur door de wereld van Asphalt 3: Street Rules, een spectaculaire mobiele race ervaring.

REAL FOOTBALL 2006

PU SCORE 9



Voor de consoles is Pro Evolution Soccer de voetbalgame die door de critici wordt gezien als de beste. Op de mobiel is die plaats weggelegd voor Real Football. Speel met landen en clubteams verschillende competities en toernooien. Maak je tegenstanders gek met de meest fantastische dribbels en maak het af met een wonderschoon doelpunt.

METEOS ASTRO BLOCKS

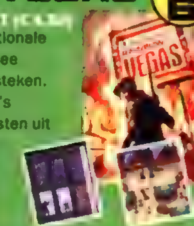
PU SCORE 7



Je kent het ongetwijfeld wel van de Nintendo DS: Meteos, waarbij je vallende blokken weer terug de ruimte in moet vuren. Link drie dezelfde kleuren aan elkaar om de blokken weer terug het heelal in te sturen. Het lijkt ontzettend simpel maar gaandeweg wordt het steeds uitdagender. Het is een heerlijk puzzelspel dat je de tijd doet vergeten.

RAINBOW SIX VEGAS

PU SCORE 6



Las Vegas is het doelwit van de internationale terrorist Irena Morales. Aan jou en je twee teammates om hier een stokje voor te steken. Samen met je team maak je alle casino's veilig, ruim je niet meewerkende terroristen uit de weg en probeer je Sin City te redden van de ondergang met als ultieme doel het voorkomen van een terroristische aanslag bij de Hoover Dam.

BRAIN CHALLENGE

PU SCORE 7



Train je hersenen en hou ze topfit met simpele maar toch best wel lastige oefeningen. De hersengymnastiek bestaat uit geheugenspelletjes en rekensommetjes. Brain Challenge moet je dan ook zien als vitamines voor je hersenen.

PLATINUM SUDOKU



Het populaire puzzelspelletje Sudoku is niet meer weg te denken. Mocht je niet genoeg hebben aan het dagelijkse puzzeltje in de krant dan biedt Platinum Sudoku wellicht de oplossing. Geen pen en papier meer nodig: Sudoku neem je nu overal gemakkelijk mee naar toe.

MYSTERY MANSION PINBALL



Durf jij het spookhuis van Mystery Mansion Pinball binnen te gaan en te zoeken naar de schat? Pas dan op, want er zijn een aantal bizarre figuren die zich in het huis verscholen houden. Frankenstein monsters, mummies, sexy vampier dames, weerwolven en gestoorde professoren, zullen alles op alles zetten om je te stoppen.
Dat alles in een mooi vormgegeven pinball spel, dat niet alleen zeer gemakkelijk te spelen is maar ook nog eens aanstekelijk werkt. Je zult je telefoon met veel moeite weg kunnen leggen.

SPECIAL CRIME UNIT



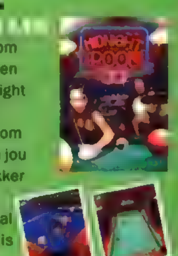
De beeldschone jonge studente Shirley Mine wordt dood gevonden. Haar lichaam ligt in een kamer van het Beachfront Motel en is gedeeltelijk naakt. De doodsoorzaak? Ze is in elkaar geslagen en gewurgd. Jouw taak is om te onderzoeken wie dit op zijn geweten heeft. Dus haal alles uit de kast om als een Crime Unit alle details boven water te halen, want de waarheid moet en zal zegevieren.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Juni 1944, de geallieerden zijn geland op de stranden van Normandië. Jij bent een soldaat van het 502de regiment van de Screaming Eagles. Jouw taak: de Duitsers uitschakelen en je kameraden te hulp schieten daar waar nodig. Jij hebt de leiding en ze zullen je volgen naar de overwinning.

MIDNIGHT POOL



Diverse kleurrijke personages staan klaar om je van je digitale centen af te helpen door een paar ballen in wat gaten te mikken. In Midnight Pool speel je US 8-ball, UK 8-ball of 9-ball tegen deze mannen en vrouwen. Natuurlijk om een stokje (keu) te steken voor het idee om jou van je geld af te helpen. Dus doe jij toch lekker hetzelfde bij hen. Versla ze allemaal voor extra cash, maar pas op dat je die zwarte bal niet in het verkeerde gaatje mikt, want dan is alle moeite voor niets geweest.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

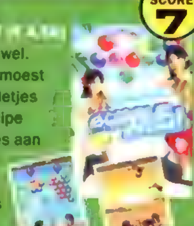
PU SCORE 8



Hou je vrienden dicht bij je en je vijanden nog dichterbij. Sam Fisher gaat op pad om zijn meest uitdagende missie te voltooien. Een missie die hem tussen twee kampen plaatst. Niet alleen zal Sam moeten teruggrijpen op stealth maar ook zal hij beslissingen moeten nemen die hem in gewetensnood brengen. Heb jij het in je om een dubbel agent te zijn?

BUBBLE BASH

PU SCORE 7



Iedereen kent Super Bubble Bobble nog wel. Het puzzelspelletje waarbij je ballonnen moest laten verdwijnen door drie gekleurde balletjes aan elkaar te linken. Hetzelfde spelprincipe kent Bubble Bash. Link de juiste kleurtjes aan elkaar en laat de ballonnen verdwijnen. Doe het snel voor extra punten maar pas op, er zijn genoeg obstakels en zelfs eindbazen om het je lastig te maken.

PRO GOLF 2007



Concentratie is het belangrijkste. Dat kleine balletje dien je beheerst in het daarvoor bestemde gaatje te mikken. Afslaan is nog gemakkelijk (flink rammen) maar dat putten daar heb je toch wel stalen zenuwen voor nodig. Zeker wanneer het van die ene put afhangt. Raak je hem dan sta je aan de wereldtop, mis je hem dan ben je een loser.

DOGZ

PU SCORE 7



Nintendogs luidde het al in en nu kun je ook op je mobiel genieten van de lieve puppy's. Laat hem uit, geef hem eten en speel met hem. Vergeet niet dat je hem veel liefde en aandacht moet schenken want alleen dan geeft hij jou ook veel liefde terug.

RAYMAN RAVING RABBIDS

PU SCORE 7



De wereld van Rayman wordt overspoeld met irritante konijnen, genaamd de Rabbids. Deze krengen zijn niet voor de poes en het is aan Rayman om de wereld te bevrijden van deze verschrikkelijke konijnenplaag. Al springend, rennen en knokkend beukt en knalt Rayman zich een weg door de vele obstakels en irritante konijnen, die ook nog eens psychopatisch blijken te zijn.

gameloft

ORANJE NUMMER TWEE VAN EUROPA

Eind maart werd in Hannover weer de jaarlijkse Samsung European Championship gehouden, de Europese versie van de World Cyber Games. Het vijf man sterke Nederlands team speelde zich met 1 x goud, 1 x zilver en 1 x brons naar de nummer 2-positie van Europa. En dat had goud geweest als Need for Speed-kampioen Steffan niet...



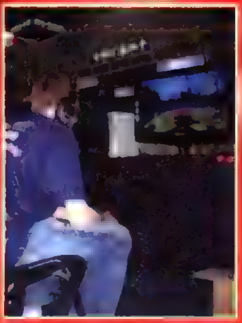
SAMSUNG EUROPEAN CHAMPIONSHIP 2007

Oranje heeft wederom laten zien dat ons kleine landje over veel gamers talent beschikt. Vijf man waren goed voor drie plakken en daarmee moesten we alleen Oekraïne voor ons dulden, dat twee keer goud won (FIFA 06 en Warcraft III).

BETREKKINGEN NEDERLAND-DUITSLAND OP DIEPTEPUNT

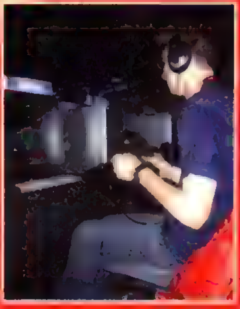
Naam: **Handewasser**
Spel: **Project Gotham Racing 3**
Resultaat: **Eerste**

Het fenomeen. Dit 16-jarige menneke heerst op Xbox Live en was op de SEC de enige (in álle games) die geen enkele match verloor. En dus kon Handewasser (voor elke match wast ie zijn handen) 4000 euro in zijn zak steken.
Eigenlijk kan maar één ding hem van de absolute heerschappij in de PGR3-scene afhouden en dat is hijzelf. Handewasser kan zich nogal druk maken om kleine dingetjes en lult zich dan strak uit de wedstrijd. Voor de oppositie hoeft ie niet bang te zijn, die maken altijd wel een foutje en hij nooit. Een fenomeen dus.



Naam: **Steffan**
Spel: **Need for Speed: Carbon**
Resultaat: **Tweede**

Damn, wat was ie kwaad op zichzelf. Steffan had zich vanuit de 'looserbracket' helemaal naar de finale geknokt, liet daarin geen spaan heel van de Poolse opponent Chris, tot hij in een race vergat de versnelling op manual te zetten, en dan win je nooit. Toen ie vervolgens ook nog in de laatste race vlak voor de finish een zeldzame fout maakte, was het over. Hij had de winst aan de Pool gegeven.
Feit is wel dat ie derde was in Monza, tweede op deze SEC en dus nu voor goud kan gaan in Seattle.



Naam: **4K Grubby**
Spel: **WarCraft III: The Frozen Throne**
Resultaat: **Derde**

Al jarenlang regeert 4K Grubby de WarCraft III-scene met harde hand. In Zuid-Korea is hij zelfs een legende, toch, zo langzamerhand verschijnen er scheurtjes in die heerschappij.
Op de afgelopen WCG in Monza won Manuel geen medaille en nu was het 'slechts' de derde plaats. Teamgenoot Tod versperde hem de weg naar de finale.
Grubby gaf het na afloop zelf toe "ik heb te weinig geoefend". En dat is killing in de top.



Naam: **Kryo**
Spel: **Dead or Alive 4**
Resultaat: **Vierde**

Kryo speelde een vreemd toernooi. Hij fokte zijn toernooi op door van een Duitser te verliezen waar hij van kan winnen. Maar zoals hij zei 'Duitsers halen altijd het verkeerde in mij naar boven.' En hoe vreemd het ook klinkt, DoA moet je zonder emotie spelen.
Een vierde plek was vervolgens het hoogst haalbare. En dat was jammer want volgens ons schuilt er een potentiële wereldkampioen in Kryo. Tijdens het oefenen sloopt ie namelijk iedereen.

Naam: **Rollo**
Spel: **FIFA 06**
Resultaat: **Vijfde/Zesde**

Prima vervanger van RvK. De potjes die hij kon winnen, won hij. Maar tegen de echte top, bijvoorbeeld FIFA-legende Hero, kwam hij net tekort. Met de nadruk op net, want tegen de beide finalisten (Oekraïne en Spanje) had het hij het beste van het spel.
Waar Nederland dus de wereldkampioen FIFA 06 bezit op de Xbox 360, daar moeten we op de PC nederiger zijn. En da's jammer, want niks is zo leuk als Hero verslaan. De zwaar gesponsorde Duitser verloor na een 4-0 voorsprong in de halve finale van de Spanjaard Delfin-1, op strafschoppen... en begon te huilen. En iets in ons vindt dat toch erg leuk...



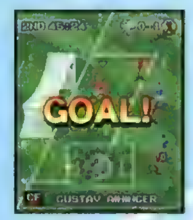
NEDERLANDERS EN DUITSERS...

Steffan zal dit jaar niet in Duitsland op vakantie gaan. Tijdens de kwartfinale (de route naar geld of niks) crashte zijn opponent, een Duitser, na twaalf seconden omdat Steffan een paal omverreed waar onze vriendelijke Fritz vervolgens tegenop knalde.
De Duitser stapte daarop uit de race en eiste een rematch. Die hij kreeg. Waarop Steffan zich zo kwaad maakte (alleen in de eerste tien seconde is een crash namelijk overspelen, daarna 'eigen schuld dikke bult'), dat hij zich niet meer kon concentreren en verloor. Duitser happy, Steffan wilde geen handje schudden.
Na een protest van onze kant en een twee uur durende vergadering, werd besloten de match over te spelen. Steffan won nu en wederom door het trucje met de brokstukken uit te halen. De Duitser stopte opnieuw en beende pissig weg. Steffan's uitgestoken hand negerend. Goh, wat vreemd...



WAAR BLIJFT PRO EVOLUTION SOCCER MOBILE?

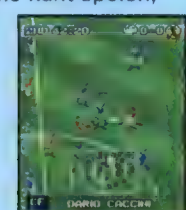
Het was door Konami al een paar jaar geleden aangekondigd: Pro Evolution Soccer (zie screens midden en links) zou naar de mobiele telefoon komen. Echter, tot op heden hebben we nog niets vernomen van de game.





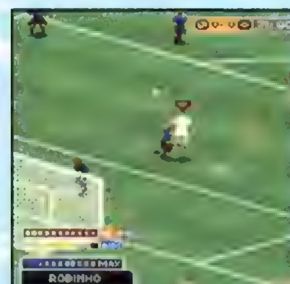
De afwezigheid van Pro Evo betekent automatisch dat andere voetbalspellen zoals FIFA en Real Football alle vrijheid hebben gekregen om een plaatsje op de mobiel te veroveren.
FIFA is natuurlijk de meest bekende voetbal franchise maar ook Real Football timmert aardig aan de weg en is op de redactie toch wel favoriet. Dit komt vooral door het gemak waarmee je de game kunt spelen; met name de aanvallen zijn simpel op te zetten en het scoren gaat zeer soepel. Die simpliciteit van Real Football maakt de game tot een heerlijk speelbaar spelletje.
FIFA daarentegen probeert te veel en te aparte dingen. Het wil te graag onderscheidend zijn en faalt daardoor. Had FIFA gewoon haar eigen simpele opzet behouden, dan was er geen vuiltje aan de lucht geweest.





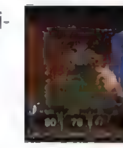
MET SMART

Ondanks het feit dat we veel plezier beleven aan Real Football kunnen we niet wachten tot PES haar opwachting maakt. De game kennende rekenen we op gameplay van hoog niveau en een spel dat met zijn Master League een uitdagend en daardoor tijdrovend (dat is positief) geheel gaat worden.
We wachten met smart tot Konami de knoop doorhakt en we jullie het positieve nieuws van een mobiele PES kunnen melden.

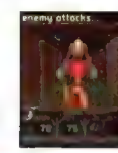


Real Football

SHADOW WARRIOR



De trouwe Power Unlimited fans zullen het zich waarschijnlijk nog wel herinneren: de game Shadow Warrior voor de PC. Deze game van 3D Realms, je weet wel die gasten die nog steeds bezig zijn met Duke Nukem Forever, scoorde hoge ogen in de PU en de game sierde zelfs de cover van het zomernummer uit 1997.
De game lijkt een tweede leven te krijgen. Het Nederlandse éénmansbedrijf Tremor Software werkt momenteel aan een mobiele versie van Shadow Warrior.
De engine werkt goed, met een simpele besturing waarin je bochten van 90 graden maakt. Wisselen van wapen gaat bijzonder makkelijk, waarbij je de beschikking hebt over zwaard, werpster en je hart.
De doolhoven worden bevolkt door diverse monsters die lastiger en gevaarlijker worden naarmate je verder komt. Om je als speler de mogelijkheid te geven om ze het



GAMES

GETEST OP DE SONY-ERICSSON K800i

RAYMAN KART

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Rayman jatte al eerder de platform gameplay van Mario en nu doet hij hetzelfde met karts. Rayman Kart is gewoon Mario Kart maar dan met Rayman figuurtjes, zoals Rayman, Globox en die stomme konijnen.
Het is een uitermate simpel spelletje dat toch op een of andere manier weet te vermaken.
De besturing is lekker eenvoudig gehouden; sturen doe je met het pookje (of de numerieke toetsen) waarbij omhoog drukken een sprongetje oplevert.
Vanzelfsprekend liggen de niet al te ingewikkelde parkoersen ook hier bezaaid met power-ups als bommen, raketten of bokshandschoenen.
De originaliteit is dus ver te zoeken, de funfactor is echter weldegelijk aanwezig.

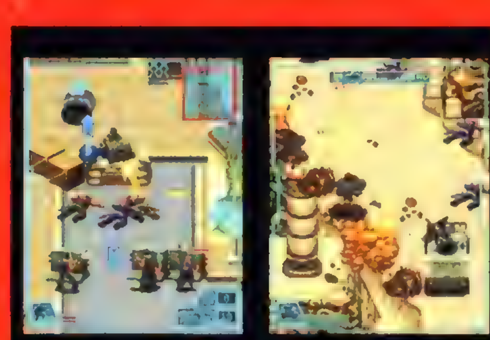


SCORE: 6

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

We zijn inmiddels van de grote uitgevers gewend, dat van hun belangrijkste titels regelmatig mobiele varianten verschijnen.
Dat geldt ook Ghost Recon Advanced Warfighter 2 dat inmiddels een mobiele versie kent.
Dat dit niet geheel zonder kleerscheuren is gegaan, kun je wel afleiden uit onderstaande score.
GRAW2 vraagt namelijk de nodige controle over je spelers en die ontbreekt op de mobiel.
De actie is snel en hectisch en door het gebrek aan controle was het een kwestie van herstarten, herstarten, herstarten en opnieuw proberen van onze fouten te leren. Leuk was het daardoor allerminst.



SCORE: 5

TOWNSMEN 4

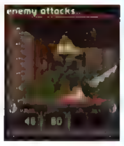
HANDYGAMES WWW.HANDY-GAMES.COM

Terwijl spellen op de mobile veelal simpele one-thumb games zijn, lapt Townsmen dit hele principe aan z'n lars lapt. Townsmen is strategie van zeer hoog niveau.
Bouw huizen en zet boerderijen op om graan, hout en kruiden te verbouwen. Zorg ervoor dat je genoeg producten oogst om ze vervolgens te verkopen.
Zo verdien je geld dat je weer kunt gebruiken om je dorpje uit te breiden.
Hou goed in de gaten wat de bewoners van je dorp nodig hebben en wat jij als baas van het dorp nodig hebt om de productie van bijvoorbeeld hout, water en maïs op te schroeven.
Koop stenen en breid je dorp verder uit, en ga zo maar door.



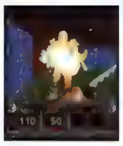
SCORE: 8

hoofd te bieden, word je gewaarschuwd wanneer een monster jouw aanvalt. Het moet op een mobieltje natuurlijk wel speelbaar blijven.



Shadow Warrior zal geen één op één overzetting worden, maar zal wel alle herkenbare elementen in zich hebben. Tevens is er een tactisch element aan toegevoegd. Zo zullen enkele monsters slechts gedood kunnen worden met een specifiek wapen, en kun je niet te vaak van je hart gebruikmaken omdat je eigen gezondheid er ook onder te lijden heeft.

Zo op het eerste gezicht ziet Shadow Warrior er erg goed uit en het geheel maakt ons zeer nieuwsgierig naar het eindresultaat.



DR. TED OP JE MOBIEL

Wil je weten wanneer er weer een nieuwe aflevering van Baklap TV op onze site staat? Ben je bang dat je vergeet wanneer de nieuwe PU in de winkel ligt? Geen nood, Dr. Ted is there to the rescue!

Twee keer per maand zal de populairste ster van Baklap TV je een voicemailtje sturen met informatie over de Power Unlimited en/of het Powerweb. Wil jij ook door Dr. Ted op de hoogte gehouden worden (twee keer per maand op dinsdag rond 12.00 uur) en heb je KPN, Hi of Simyo? Meld je dan gratis aan voor de Power Unlimited vZine via www.powerunlimited.nl. Opgeven voor deze vZine kost je niets, je betaalt alleen wanneer je belt naar je voicemail om de vZine te beluisteren tegen normaal tarief. Op onze website vind je alles wat je moet weten over deze nieuwe PU-service.



MaffeMugShot



Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

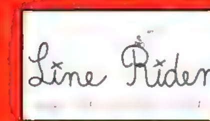
De winnaar van vorige maand is: Danny Weites en hij wint een nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

NEWS

Het grappige en gratis(!) spelletje Linerider verschijnt niet alleen op de DS maar zal binnenkort ook zijn opwachting maken op de mobiele telefoon. Hoe en wat is nog niet helemaal duidelijk maar wij kunnen niet wachten met het tekenen van lijntjes om er vervolgens een mannetje op een slee overheen te laten racen.



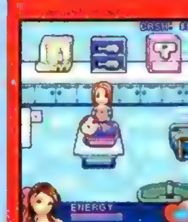
Sony Ericsson komt weer met een nieuwe Walkman Phone. De W660i is er eentje om in te lijsten. Uitgerust met TrackID weet het apparaat zelfs naamloze nummers te herkennen. Daar komt bij dat het ook nog eens een modieuze telefoon is. Het oog wil ook wat, toch?

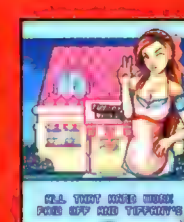


Hij is nog niet officieel aangekondigd maar het zou zo maar eens kunnen gebeuren: de Sony-Ericsson 850i met een 5.0 Megapixel camera. Daar zijn we benieuwd naar.



Naast de bekende dieren simulatiegames, is er nu iets nieuws: Come On Baby. Het is, je raadt het al, een baby sim.





Op de redactie spelen we graag Super K.O. Boxing dus de aankondiging van Fight Night voor de mobiel maakte ons nieuwsgierig. Jammer om dan te zien dat het een wel erg simpel knokspelletje is geworden.





Een telefoon waar je ook nog eens een half pakje sigaretten in kunt bewaren. Handig voor de verstokte rokers? Of totaal overbodige luxe?



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Dat is toch niet echt goed getimed. In de periode van de launch van de PS3, is de beste game die er op de PlayStation te krijgen is... een PS2-titel. En met afstand! God of War I MOET je spelen!
- ★ Everybody's Tennis bleek achteraf gezien toch niet zo everybody's tennis.
- ★ In deze PU staat maar één onvoldoende. Dat heeft geen enkele PU-redacteur op school ooit kunnen zeggen.
- ★ Als EA al zijn games altijd zo graag lokaliseert, waarom kun je dan niet Ali B aan gort trappen in Def Jam Icon...
- ★ Sam & Max kunnen zo onderhand een eigen vaste rubriek beginnen in de PU. Dat klote konijn en die stomme hond zijn niet weg te branden.



VETSTE SOUND

JUNKIE XL HEEFT DE SOUNDTRACK GEMAAKT EN 'T KLINKT ONS ALS ERM.. MUZIEK IN DE OREN.

WIE GELUKKIG EN PROPER WIL LEVEN, MIKKE IN DE POT EN NIET DAARNEVEN



SHIT VAN DE MAAND

MONSTER MADDNES

WAT EEN INZICHT VAN DE DEVELOPERS DOOR IN DE TITEL AL AAN TE GEVEN HOE MONSTERACHTIG MAD KUT DEZE GAME IS. ALLEEN AAN IEMAND GEVEN DIE JE ECHT DIEP HAAT.



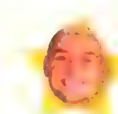
CHICK(S) VAN DE MAAND

ONZE JURYVOORZITTER ZIT NOG BIJ TE KOMEN VAN DE DRIE PRACHTIGE MEIDEN DIE AFGELOPEN MAAND ONS TESTHOK VERANDERDEN IN EEN SOORT VAN YAB YUM. IEDEREEN WAS JALOERS OP WOUTER DIE ZICH MAAR AL TE GRAAG DOOR DE DAMES LIET VERWENNEN. WIJ SNAPPEN DAN OOK BEST DAT HIJ NA DE "SPEELSESSIE" METEEN HET HOK UITRENDE RICHTING WC.

WIE GEEN STUUR KAN HOUDEN MOET GAAN ZITTEN, NET ALS VROUWEN

PERSOONLIJKE TOP 3

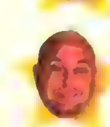
1. Oblivion
2. Armed Assault
3. Hotel Dusk



1. Def Jam Icon
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. Oblivion



1. Def Jam Icon
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. SSX Blur



1. LotR Shadows of Angmar
2. Oblivion
3. S.T.A.L.K.E.R.



1. SSX Blur
2. Everybody's Tennis
3. Elite Beat Agents



1. Elite Beat Agents
2. Elebees
3. Def Jam Icon



1. Def Jam Icon
2. LotR Shadows of Angmar
3. S.T.A.L.K.E.R.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- 11% zoeken naar een Wii in de winkels
- 12% PS3-party's aflopen
- 8% Media uitleggen waarom de PS3 duurder is dan de Xbox 360
- 7% Jan z'n C&C-basis vernietigen
- 13% Testhok-kleur kwijtraken in eerste lentezon
- 15% God of War II! Bij Kratos vergeleken is Duke Nukem een oude lul met rollator
- 8% Nog steeds niet weten wat we met die Sixaxis aanmoeten
- 10% Elkaar slopen in Def Jam Icon
- 8% Op straat antwoorden op de vraag: welke is vetter: de PS3 of de Xbox 360?
- 8% Steven reanimeren na het spelen van WoW en Lord of the Rings Online

SOMS KOM IK WELEENS THUIS MET EEN HOOFD VOL WAZIGE GEDACHTEN EN EEN VREEMD VERLANGEN IN HET KRU

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 39,60 (12 nummers) of € 20,35 (6 nummers) als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Bent u woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.

TO DO LIST

- GOD OF WAR II IN DE HARD MODE SPELEN.
- CHECKEN WELKE ECHT EXCLUSIEVE TOPTITELS NAAR DE PS3 GAAN KOMEN.
- FORZA 2 SPELEN. EINDELIJK! WANT WE ZIJN EEN BEETJE KLAAR MET PROJECT GOTHAM RACING 3.
- LANGZAAM MAAR ZEKER ONZE ASS DEELS VAN XBOX LIVE WEGTREKKEN, OM OOK PS3 HOME TE GAAN ONTDEKKEN.
- DE PSP WEER EENS EEN FIRMWARE UPDATE GEVEN. 3.30 IS ER INMIDDELS.
- NOG MAAR WEER EENS DE GRAN THEFT AUTO IV TRAILER BEKIJKEN.
- SOUNDTRACK VAN SSX BLUR VIA ITUNES BINNENHALEN.
- SPEELBARE CODE VAN WIPEOUT PULSE ZIEN TE SCOREN.
- MIERENNEUKERS ALS WE ZIJN, ALLE PS3 EN XBOX 360 GAMES MET ELKAAR VERGELIJKEN.
- UBISOFT LASTIG VALLEN VOOR ASSASSINS CREED.



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DOET JEROEN IETS MET PIRATEN.
- GAAT BORIS OP BEZOEK BIJ HITLER'S ADELAARSNEST.
- SLINGEREN WE TUSSEN DE GEBOUWEN IN DE NIEUWE SPIDER-MAN.
- DUIKEN WE IETS DIEPER IN DE MODDER VAN COLIN MCRAE DIRT.
- SCHEURT MAARTEN IN CRAZY TAXI MET Z'N KLANTEN.
- GAAT JURJEN DOOR MET HET VANGEN VAN ZAKMONSTERTJES.
- LEREN WE KOKEN OP DE Wii.
- RACET J.J. OVER HET DIGITALE ASFALT VAN FORZA 2.
- EN SCHIETEN WE EEN BALLETJE MET MARIO.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 06 LIGT 28 MEI OP JE DEURMAT

UCK IS A FOUR LETTER WORD
UCK IS A FOUR LETTER BIRD

VOLZIN VAN DE MAAND

"Gelukkig krijgt het spel na twee hoofdstukken wat meer vaart, dit duurt zo ongeveer tot het vierde hoofdstuk waarin de zwakke plekken in het plot zich steeds lastiger onder het tapijt van de semi-geloofwaardigheid laten vegen.
JURJEN IN HOTEL DUSK

FULL AUTO

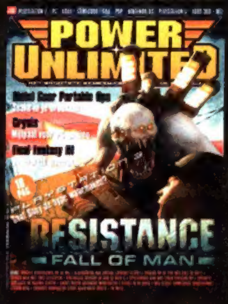


Steven stuurde ons trouw twee "wat is de game plaatjes" voor bij z'n review van Full Auto 2. Alleen... bij een halfje zijn die plaatjes niet nodig. Toch vonden we deze zo goed gekozen dat we 'm er nog graag effe in wilden proppen op deze pagina.

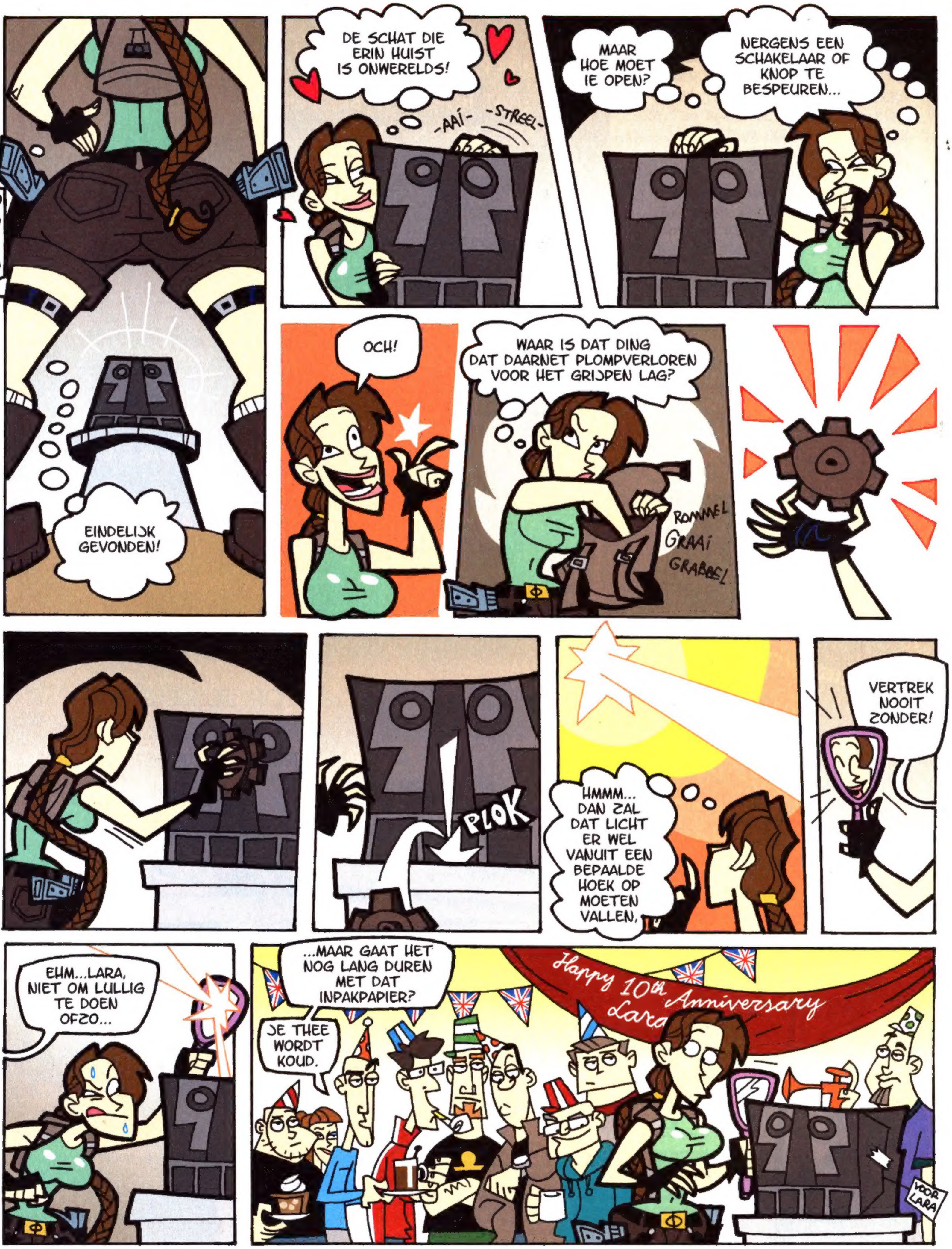
ESTE NIET GEBRUIKTE JSCHRIFT



Zo zie je maar weer: op elk potje past een dekselse meid. Uit: Elite Beat Agents



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 35 / 58


EINDELIJK GEVONDEN!
DE SCHAT DIE ERIN HUIST IS ONWERELDS!
-AAÍ- -STREEL-
MAAR HOE MOET IE OPEN?
NERGENS EEN SCHAKELAAR OF KNOP TE BESPEUREN...
OCH!
WAAR IS DAT DING DAT DAARNET PLOMPVERLOREN VOOR HET GRIJPEN LAG?
ROMMEL GRAAÍ GRABBEL
PLOK
HMMM... DAN ZAL DAT LICHT ER WEL VANUIT EEN BEPAALDE HOEK OP MOETEN VALLEN,
VERTREK NOOIT ZONDER!
EHM...LARA, NIET OM LULLIG TE DOEN OFZO...
...MAAR GAAT HET NOG LANG DUREN MET DAT INPAKPAPIER?
JE THEE WORDT KOUD.
Happy 10th Anniversary Lara
VOOR LARA

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP



79,99

MET V.I.G.-KAART VOOR 69,99

Guitar Hero II



89,99

MET V.I.G.-KAART VOOR 79,99